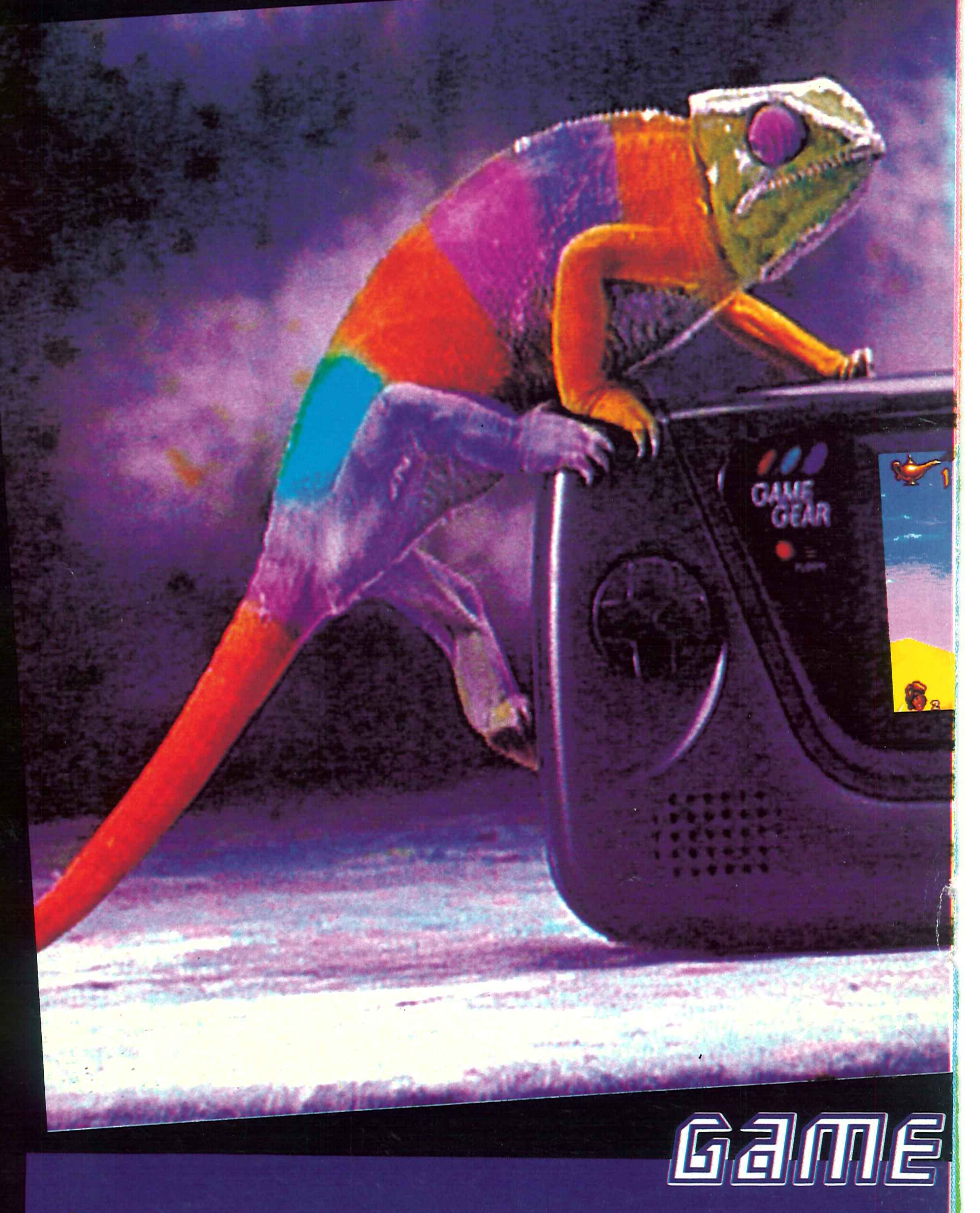


Año IV Número 34 - 350 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
CONCURSO
¡REGALAMOS LAS 10 PRIMERAS MD 32X!
CONSOLAS
TETRIS 2
ASI ES EL PRIMER JUEGO PARA SUPER GAME BOY
Los títulos del verano
MEGAMAN X
STREETS OF RAGE 3
FIFA SOCCER CD
STRIKER
JIMMY CONNORS
¡REPORTAJE ESPECIAL 14 PÁGINAS!
HOBBY PRESS
El regreso más esperado
SUPER STREET FIGHTER II
8 414090 100168 00034


GAME
GEAR

¡LO en COLORES!



La que alegra tu vista con una paleta de 4.096 colores en su exclusiva pantalla retroiluminada, o las que te dejan a verlas venir con un triste tono. La que te atrapa con la nítida y espectacular acción de sus más de 200 juegos o las que te obligan a atrapar al vuelo cada movimiento. La que puedes convertir en tu T.V. privada, o las que te privan de cualquier extra. La que suena de lujo con 4 canales en estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo. Ante la duda, no te la juegues. ¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE





SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz, David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

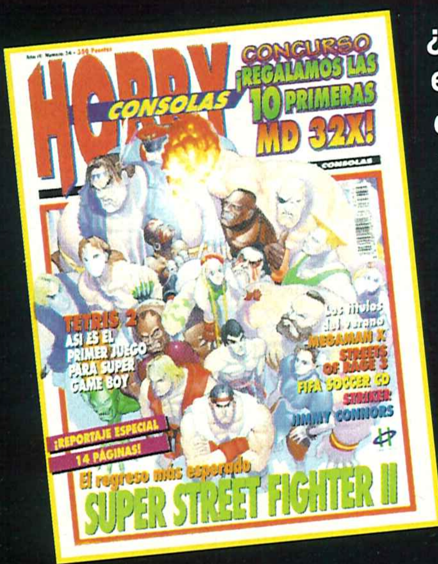
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: SUPER STREET FIGHTER II



¿Os acordáis del acontecimiento que supuso el lanzamiento del «Street Fighter II en las consolas de 16 bits». De eso hace ya bastante tiempo, pero seguro que lo recordáis. Pues bien, todo aquello se va a quedar reducido al minímo en comparación con la que se va a montar con la aparición del «Super Street Fighter II». Como no podía ser menos, a él le hemos dedicado nuestra portada. Pero no contentos con ello, hemos realizado un súper reportaje de 14 páginas acerca de este gran mito de los arcades de lucha.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

No podía ser de otra forma. «Super Street Fighter II» ha ocupado la portada de este número, y además 14 súper-páginas con todo lo que hay que saber sobre este juego. Pero yo, como veis, sigo dándole al fútbol. ¿Se fijará alguna vez Clemente en mí?

CRUELA DE VIL

Hay máquinas simpáticas, otras útiles y otras "peligrosas" como la de «Chaos Engine» para las 16 bit de Sega y Nintendo. Sin embargo, el juguete que tengo entre manos podría haber sido una raqueta grabada con un nombre: Jimbo.

TENIENTE RIPLEY

¿Sabéis qué hacen 50 bajitos y 50 altos tirándose desde un puente con el «Super Street Fighter II»?, pues jugar al «Tetris». Aunque no os lo aconsejo, más aún si sale «Tetris 2» para la portátil de Nintendo. Lo de «Super Street Fighter II» era para despistar.

BOKE

¡¡Ha llegado el verano!! y lo mejor que podéis hacer con el estío es jugar y jugar con vuestra consola hasta "perder el sentío". Los Super Nintenderos tienen uno de plataformas con un personaje legendario, Megaman X.

Año IV- Nº 34- Julio 1994. 350 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO







PREVIEWS



La repercusión de los arcade de lucha va más allá de las consolas, sobre todo si se llama «Super Street Fighter II». ¡Bestial!

REPORTAJES



el Sensor

-¿Cuál es la sección favorita de quienes gustan de conocer el pulso de la actualidad del mundo del videojuego?
-¡¡EL SENSOR!!
-¿Cuál es la sección más irónica y realizada con mayor mordacidad de entre cuantas se publican en revista consolera alguna?
-¡¡EL SENSOR!!
-¿Cuál es la sección en la que se puede expresar con mayor libertad lo que se piensa sobre cualquier tema consolero?
-¡¡EL SENSOR!!
-En definitiva, ¿cuál es la sección favorita de los entendidos en consolas?
-¡¡LA GRAN OCASION¡¡

MOLA

-Los juegos de fútbol que han salido para el Mundial.

Sí, y se nos ha quedado a todos una cara de balón...

- El reportaje del Super Game Boy.

Es que el "aparatito" se dejaba querer...

- «Street Fighter» en todas sus versiones: el mejor juego de lucha que existe.

Pues cuando leas el Especial que te hemos preparado en este número...

- Que la desaparición de las 8 bits sirva para abrir el camino a nuevas tecnologías.

Es como lo del capullo y la mariposa... (lo de capullo lo decimos sin ánimo de ofender)

- La sangre de «Mortal Kombat», digan lo que digan.

Nosotros, por si acaso, no decimos nada.

- El precio de «Virtua Racing»: ha sido un detalle por parte de Sega.

Pues que se vean muchos "detalles" de estos.

- La Hobby 33, que ha sido la más completa y amena de todas.

Da gusto trabajar para un público tan inteligente que sabe apreciar el arte...

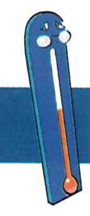
LOS JUEGOS DE ROL

En Hobby Consolas no queremos convertirnos en estandarte de nada ni de nadie, pero los tristes acontecimientos ocurridos hace unas semanas relacionados con los Juegos de Rol, nos obligan a manifestar nuestra opinión al respecto. En primer lugar lamentamos profundamente -en nuestro nombre y en el de todos nuestros lectores-, el trágico incidente ocurrido en Madrid, y en segundo lugar queremos mostrar nuestro total desacuerdo con el tratamiento que la mayoría de los medios de comunicación le han otorgado a los juegos de Rol y a los millones de aficionados que posee en todo el mundo este particular medio de entretenimiento. Tan sólo queremos manifestar que locos existen en todas partes -incluso entre los periodistas-, y que, partiendo de un caso insólito, únicamente los ignorantes pueden atreverse a generalizar y, de esta forma, a insultar a miles y miles de personas. Por todas estas razones siempre diremos que nos molan los juegos de Rol. Aunque este mes lo hagamos con una infinita tristeza.

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Bulma (Madrid). Fernando Vázquez (Asturias). David Cruz (Valencia). Eugenio García Clavijos (Albacete). Guillermo Herráez (Salamanca). Antonio Escudero Ramos (Madrid). Eduardo Brenes (Madrid). Javier Fernad Quintana (Madrid). Diego Veralli (Barcelona). Miguel Angel Morón (Barcelona). Alejandro García Rodríguez (Granada). Guillermo Jullá (Baleares). José Javier Estrada (Almería). Joan Caba (Barcelona).
Si queréis participar, envuiad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

NI FU NI FA



- Los juegos de Mega CD que parecen de Mega Drive.

Debido a vuestra insistencia, la primera frase Ni Fu Ni Fa queda reservada indefinidamente a "Los juegos de Mega CD que parecen de Mega Drive". ¡A ver si así os quedáis tranquilos de una vez!

- Las salas de recreativos, que cada vez se van a ver más vacías por la calidad de los juegos para consola.

Tranquilo, que ya se encargarán en los recreativos de que no se les vaya el personal...

- El regalo de suscripción.

Suscribirse a Hobby Consolas es de por sí un regalo. De todas formas, a nosotros nos mola todo. Pruébalo y verás.

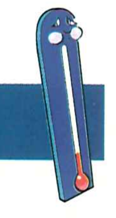
- Los anuncios de Mega CD, típicas americanadas.

That´s a Sega´s problem, baby.

- Demasiados juegos de lucha todos iguales.

¡Ah, ¿pero que son varios? ¡Nosotros creíamos que era el mismo que lo lanzaban muchas veces!

NO MOLA



- Lo caro que es el Multi-Mega.

Sega nunca dijo que fuera a ser barato. Por lo menos no han engañado a nadie...

- Que haya pocos juegos estilo «Zelda».

Afortunadamente, esto está cambiando.

- Que no tengáis una línea telefónica de consulta.

Vale, majo, tú dale ideas al director...

- Que a los pobres redactores de esta revista los hayan criticado tanto.

¡Oye, de pobres nada! ¡que somos millonarios gracias a lo que nos pagan Sega y Nintendo!

- Que no pongáis mapas.

Los mapas y los análisis en profundidad de los juegos se han quedado para nuestras hermanas Todo Sega y Nintendo Acción.

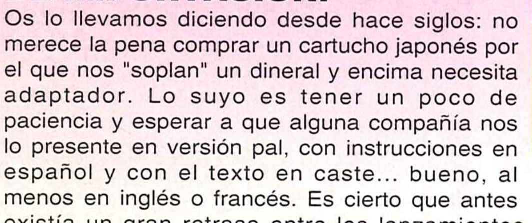
- Que haya gente que siga desprestigiando a las consolas diciendo que sólo sirven para perder el tiempo y que son para crios.

Ya sabes, la crítica destructiva es el arma más empleada por los desinformados.

- Lo caros que van a resultar los juegos de Saturn, Project Reality y demás nuevas máquinas.

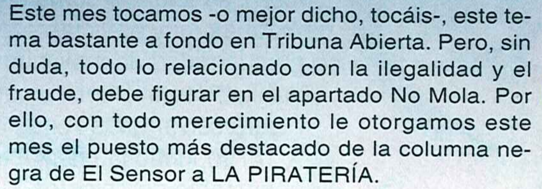
¡Esto es lo que nosotros llamamos un chico optimista!





EL PRECIO DE LOS JUEGOS DE IMPORTACION.

Os lo llevamos diciendo desde hace siglos: no merece la pena comprar un cartucho japonés por el que nos "soplan" un dineral y encima necesita adaptador. Lo suyo es tener un poco de paciencia y esperar a que alguna compañía nos lo presente en versión pal, con instrucciones en español y con el texto en caste... bueno, al menos en inglés o francés. Es cierto que antes existía un gran retraso entre los lanzamientos de las versiones japoneas o americanas y las europeas, pero ese desfase se está reduciendo cada vez más, sobre todo en los juegos que tienen auténtyico tirón. Habéis hecho bien en situar en este apartado el tema de los cartuchos importados. En realidad nos tiene que dar lo mismo el precio al que los vendan. Si somos listos podemos esperar un poco y disfrutar del juego sin ningún tipo de complicación (y con algo más de dinero en el bolsillo).

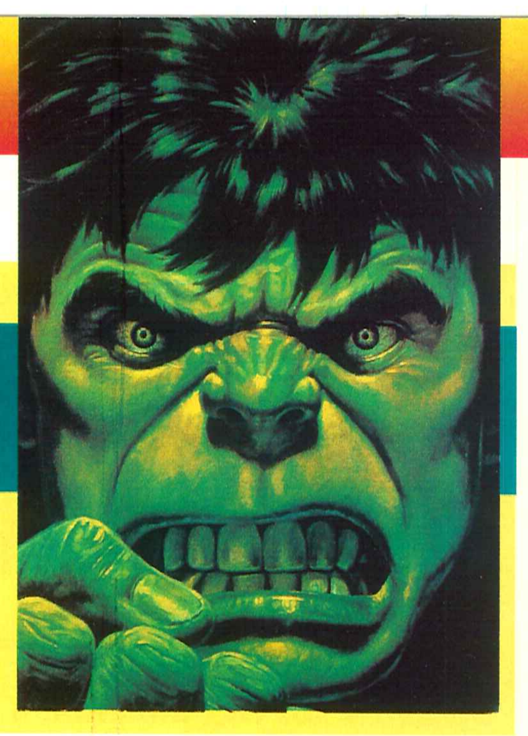


LOS JUEGOS PIRATAS



Este mes tocamos -o mejor dicho, tocáis-, este tema bastante a fondo en Tribuna Abierta. Pero, sin duda, todo lo relacionado con la ilegalidad y el fraude, debe figurar en el apartado No Mola. Por ello, con todo merecimiento le otorgamos este mes el puesto más destacado de la columna negra de El Sensor a LA PIRATERÍA.
Sin duda el problema es complejo, pues hemos leído una a una todas las cartas que nos habéis enviado y hemos podido comprobar no sólo que hay opiniones para todos los gustos (como siempre), sino que además existe una gran confusión y un considerable desconocimiento del tema. Por esta razón -y a petición de muchos lectores-, anunciamos un próximo artículo en el que trataremos a fondo este polémico asunto. Hasta entonces...¿Piratería? No, gracias.

En Pantalla



La Masa se toma unas vacaciones

NO HABRÁ «HULK» HASTA SEPTIEMBRE

A pesar de nuestra Preview y de todas las noticias que se han dado con respecto a **la salida del «Hulk» de Mega Drive** para junio, este bestial héroe se retrasa para tomarse unas vacaciones en la playa. **Sega** ha preferido dejar el lanzamiento del cartucho de **U.S. Gold para septiembre**, con lo que ya tenemos otro juego que se suma a la tómbola de retrasos ocasionados por las vacaciones de verano. Eso sí, preparaos, porque el mes de septiembre se presenta repletito de grandes novedades.

En septiembre, «Pac-Attack» y «Super Metroid»

LA 16 BIT DE NINTENDO NO DESCANSA NI EN VERANO



Pack-Attack SN



Super Metroid SN

Para el Cerebro de la bestia no hay vacaciones que valgan. Por eso, **Nintendo España** os tiene preparadas un par de novedades muy sugerentes para el final del verano. Dos cartuchos que ya están en las listas de todas las revistas especilizadas **de Japón y USA**. «**Super Metroid**», del que ya hablamos hace dos números en la sección "Big in Japan", se anuncia como un **arcade de aventuras galácticas** muy particular, con un personaje dotado de gran facilidad de movimientos y enormes posibilidades a la hora de utilizar diferentes objetos para salvar unas zonas de juego laberínticas.

El segundo lanzamiento que prepara la compañía del "bigotes" **para septiembre es «Pac-Attack»**, un juego de **Namco** que sigue la estela dejada por el insuperable «Tetris» y el genial «Puyo-Puyo», con sus propias características. En él **deberéis hacer líneas** y más líneas con la ayuda de Pac, que aparecerá de vez en cuando para acabar con todos los fantasmitas que os impidan realizarlas. Con posiblidad de dos jugadores, «Pac-Attack» puede convertirse en una de las súper bombas del próximo otoño.

Nuevo orden mundial en MD

«URBAN STRIKE»

La amenaza terrorista no ha llegado aún a su fin. Estamos en el año **2006, y la Fuerza de Misiones Especiales** de la O.N.U. protege el nuevo orden mundial, pero un tipejo sin escrúpulos, John Smythe, ha reunido a una cuadrilla de expertos en armamento para construir un imponente arsenal. Y su objetivo es arrasar los Estados Unidos.

Sólo vosotros a los mandos de vuestra **Mega Drive** podréis impedirlo, dentro de un cartucho llamado **«Urban Strike»**, una nueva joya de **Electronic Arts** perteneciente a la serie iniciada con **«Desert Strike»** y continuada con «Jungle Strike». La acción se traslada ahora a los rascacielos de Nueva York, con nuevos vehículos militares, la posibilidad de luchar a pie y muchas novedades más. **A la vuelta del verano** lo podréis comprobar.



SE BUSCA



ES CONOCIDO POR "WARIO"

•

GRANDE, GORDO Y FEO

•

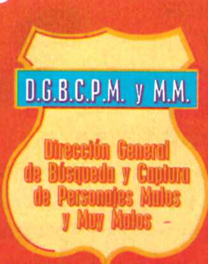
TIENDE A CAMBIAR DE ASPECTO

•

Y SOBRE TODO ES MALO,

MUY MALO

Tiene una única obsesión:
fastidiar a Mario
y convertirse en el protagonista de todos los vídeo juegos.



En Pantalla

TITUS REGRESA A GAME BOY


The Blues Brothers GB


Monster Max GB


Monster Max GB

La firma francesa **Titus** vuelve armando mucha bulla a la pista de baile de **Game Boy.** Toda la magia y los decibelios de un auténtico recital de rock and roll llegarán **en septiembre** con **«The Blues Brothers - Jukebox Adventure»**, donde el explosivo dúo formado por Jake y Elwood mezclará los grandes temas musicales con una aventura plataformera de lo más movidito. Resulta que de camino hacia su primer concierto en Chicago, los Blues Brothers han sido atrapados por una malvada máquina de discos. Así que para poder llegar a tiempo a vuestra cita con las histéricas "fans", tendréis que recorrer **34 apasionantes niveles** en el modo de un jugador o 25 si echáis un mano a mano con otro consolega, atravesando escenarios tan vistosos como variados.

Junto con ese marchoso cartucho, Titus lanzará al mercado **«Monster Max» para Game Boy.** Este juego también está centrado en el tema de la **música rock**, ya que su protagonista es una estrella de este género musical. Desgraciadamente, Krond el Tirano no ha podido tener mejor ocurrencia que eliminar toda la música del mundo. Naturalmente, Monster Max se ha enfurecido y ha decidido acabar con el poder de ese dictadorzuelo, pero para poder conseguirlo tendrá antes que **superar los 9 trepidantes niveles** de la Academia de Mega Héroes. Y todo ello, con un ritmo tan trepidante como la propia acción.

PREMIADOS EN EL SORTEO SOBRE LA INVESTIGACION DE VIDEOJUEGOS

Aquí tenéis la lista de los afortunados ganadores del sorteo celebrado en relación a la **Investigación sobre los Videojuegos**.

Premiados con una consola Multimega:

Jesús Reinoso Pérez	Lleida
José María Reina Miranda	Sevilla

Premiados con un videojuego de Sega:

Mallol Nolla Roig	Tarragona
Mª Jesús Díaz Cereceda	La Rioja
Ricardo Navarro Sancho	Barcelona
Jesús Mª González Arroyo	Burgos
Miguel Angel Pérez Gutiérrez	Málaga
Luis García Giral	Cádiz
José Ignacio Montero Gzlez	Madrid
Fco Javier Soriano Defez	Valencia
Gorka Sáez Fuentes	Vizcaya
Iván Núñez Vázquez	Pontevedra

Nuestra enhorabuena a todos los premiados, y los demás no desesperéis y seguid participando, que algún día os tocará a vosotros.

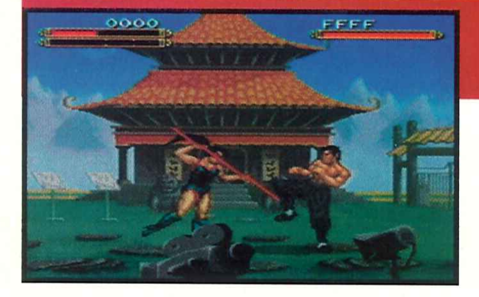
GANADORES concurso ROBOCOP

Y continuando con las buenas nuevas, éstos son los tres vencedores del **concurso Robocop**, que han sido agraciados con una **TV.Sony de 14 pulgadas.** ¡Que la disfrutéis!

Raúl Aranda Arriscado	Móstoles (Madrid)
Andrés Duval Salcedo	Valencia
Carlos López Fernández	Madrid

La historia de Bruce Lee en la Super

SE ACERCA EL «DRAGON»





La vida y milagros de **Bruce Lee**, el más famoso luchador de artes marciales de la historia, tenía todas las papeletas para convertirse en videojuego. Y eso es, precisamente, lo que ha hecho **Virgin.**

Para realizar lo que se anuncia como el juego de lucha que contará con las mejores animaciones nunca vistas **en Super Nintendo**, se han basado en la película de igual título. A ello habrá que añadirle **dos jugadores simultáneos, dos modos de torneo y tres niveles de velocidad.** Eso sí, paciencia, porque **hasta septiembre** no podréis disfrutar con Bruce Lee en Super Nintendo.



SI LE ENCUENTRAS PODRAS SER

EL MAS MALO

Si siempre has querido ser malo y nunca te han dejado, ahora tienes la oportunidad con el mejor juego de plataformas hasta ahora conocido: Wario Land. Con él podrás ser el más malo, pero eso sí, no te salgas de los límites de la pantalla de tu Gameboy.
¡No sabes lo que te espera! Más de 40 niveles, pasillos secretos y rutas alternativas.
Además, y para que quede constancia de lo malo que vas a ser, tienes una batería autónoma para grabar el desarrollo de tu partida.
Ahora que puedes, sé malo. Muy malo.





Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

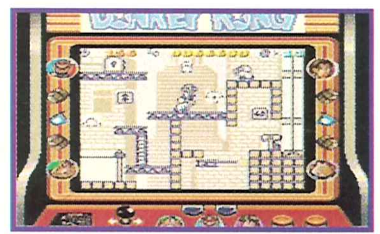
«Donkey Kong» a todo color en Super Game Boy

VUELVE EL GORILA CON MÁS SOLERA





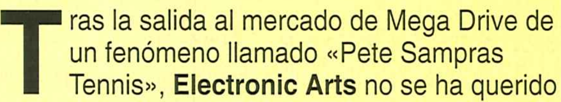


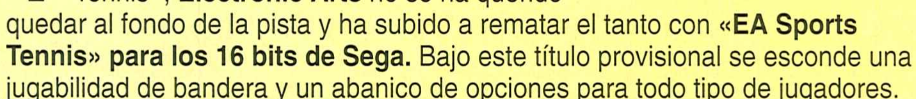


«Donkey Kong» es un clásico que todos los que tenemos ya unos cuantos añitos recordamos con agrado, y que quienes, por edad, no llegaron a conocerlo **en recreativa,** recibirán ahora con sorpresa. **En su día se trató de todo un vicio,** tanto por su desarrollo como por sus protagonistas. Además de la aparición del primo hermano de King Kong, este juego **supuso la primera incursión seria de Mario en el mundo de los videojuegos.** El intrépido fontanero tenía que escalar mil y un edificios para rescatar a la bella Pauline de las garras de Donkey Kong, mientras esquivaba los barriles que éste le lanzaba.

Bien, pues años después el mismo juego está a punto de llegar a **Super Game Boy, a todo color,** para seguir levantando pasiones. La historia es idéntica, al igual que su desarrollo. Y ¿qué se puede decir de un auténtico clásico? Pues que conservará el espíritu de sus orígenes, ya que se han introducido pocos cambios (entre ellos una fase de bonus si Mario consigue recoger tres objetos determinados en cada nivel).

Arcadia se hará cargo de la distribución del cartucho, que saldrá a la venta **en septiembre** en nuestro país. A partir de entonces, «Donkey Kong» será una gran oportunidad para redescubrir un juego de los de toda la vida, a la vez que le sacamos partido al Super Game Boy.

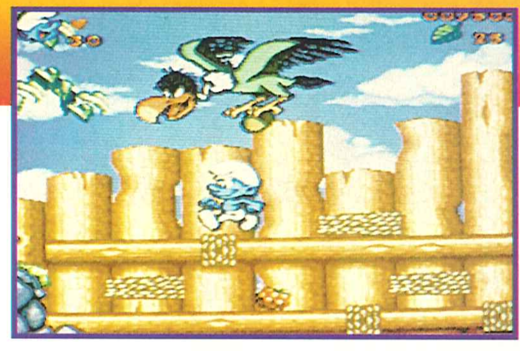


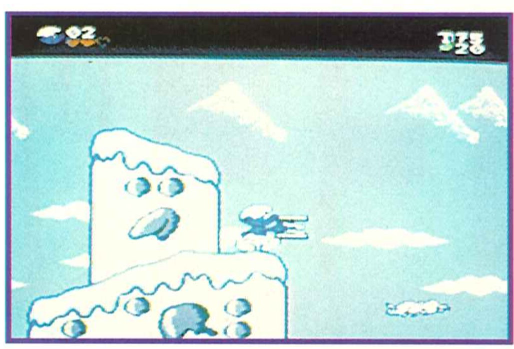


Tras la salida al mercado de Mega Drive de un fenómeno llamado «Pete Sampras Tennis», **Electronic Arts** no se ha querido quedar al fondo de la pista y ha subido a rematar el tanto con **«EA Sports Tennis» para los 16 bits de Sega.** Bajo este título provisional se esconde una jugabilidad de bandera y un abanico de opciones para todo tipo de jugadores.

A partir del mes de agosto tendréis a vuestra disposición 16 pistas del mundo entero, con **cuatro superficies distintas** (hierba, tierra batida, pista cubierta y cemento), **otros tantos modos de juego** (Automático, Entrenamiento, "Stop Player" y Arcade) **y las modalidades de individuales y dobles.** Esta última resultará especialmente adictiva con el uso del adaptador **4 Way Play** de EA.

Y para añadir más **realismo** al juego, se han incluido detalles como el progresivo emborronamiento de las líneas, los patinazos sobre la tierra batida o las discusiones de los jugadores sobre una bola dudosa.



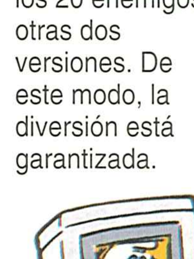


Pequeños, pero jugones

«Los Pitufos»

¡Vamos, consoleros, a pitufar! **A la vuelta del verano** os esperan en las pantallas de **Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy** los simpáticos enanitos de la serie de dibujos animados, traídos de la mano por **Infogrames** con una pitufante carga de diversión. A lo largo de vuestra aventura, **visitaréis el Río Pitufo, el Volcán Pitufo y el campo de zarzaparrill**a, a bordo de vehículos tan originales como una cigüeña o una vagoneta. También podréis acceder a algunas zonas de "pitufícación", con un nivel de dificultad adecuado al que hayáis elegido entre los tres disponibles.

Por supuesto, la versión de Super Nintendo tendrá algunas mejoras con respecto a las otras dos. Por ejemplo, incluirá **20 fases y 50 enemigos,** en vez de los 20 enemigos de las otras dos versiones. De este modo, la diversión está garantizada.







VIRTUA RACING
PROHIBIDO JUGAR SIN CASCO
SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP
Prepárate. Si crees que lo habías visto todo, estás equivocado. Llega algo realmente nuevo. Llega VIRTUA RACING. Un simulador de Fórmula 1 que rompe esquemas. Derrapes, adelantamientos, golpes... todo llevado al límite de la realidad. Siente el poder del nuevo Megachip de SEGA: el SVP (SEGA VIRTUA PROCESSOR). Un chip que, a 23 Mhz, multiplica la velocidad de movimiento de los gráficos poligonales por cuatro, eleva el juego a las tres dimensiones y produce una sensación de realismo difícil de olvidar. Impresionante. ¿No?. Y además, VIRTUA RACING te permite jugar con tu mejor amigo... o enemigo. Si quieres ser el mejor piloto ¡VIRTUA RACING es tu próxima meta!.
SEGA
MEGA DRIVE
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros

En Pantalla

ACTIVISION SE LO MONTA EN PLAN JURÁSICO

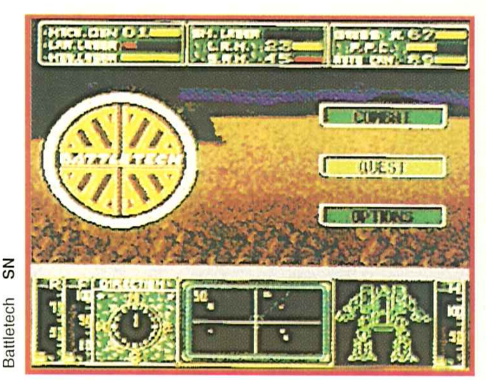
Además del retorno de un clásico como «Pitfall Harry» a Super Nintendo y Mega Drive, del que ya os hemos hablado en estas páginas, los programadores de **Activision** van a realizar un pleno regreso a la era Jurásica a través de **«Radical Rex - Too Hip To Be Extinct» para Super Nintendo y Mega Drive.**



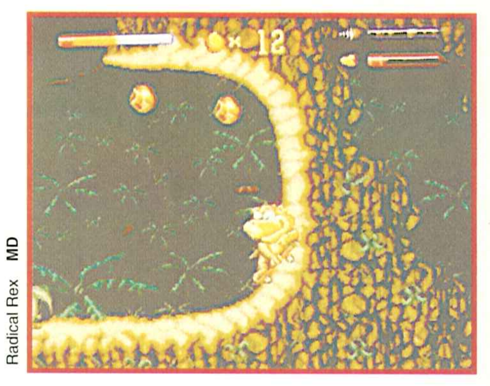
Vuestro objetivo consistirá en salvar al tiranosaurio que protagoniza el cartucho de los malvados planes de Sethron, un curioso personaje que pretende acabar con los dinosaurios.De este modo, **montados en un monopatín** y dotados de habilidades tan curiosas como la de **lanzar fuego por la boca**, os encontraréis con un sinfín de situaciones tan divertidas como arriesgadas.

A lo largo de vuestro recorrido atravesaréis 10 adictivos niveles de juego, 5 mundos y numerosas fases de bonificación. ¡Ah!, y la versión para Mega Drive incluye una pequeña peculiaridad respecto a la de Super Nintendo, ya que allí os encontraréis con **Skriitch,** una rata gigante que se convertirá en el "malo de la película".

Por otro lado, y si os gustan los juegos al más puro estilo «Mechwarriors», es decir, **con monstruos cibernéticos que se abrasan las corazas sin piedad,** Activision os va a deleitar a partir **del próximo invierno** con un 16 megas de la talla de **«Battletech» para Super Nintendo**. En él os esperan 52 bicharracos de acero y 16 tipos de armas diferentes, junto con dos modos de juego, uno estratégico y otro de combate. Para que os hagáis una idea de lo que significa este fenómeno, os diremos que se está preparando **una serie de televisión y un cómic** basados en dicho tema.



Battletech **SN**

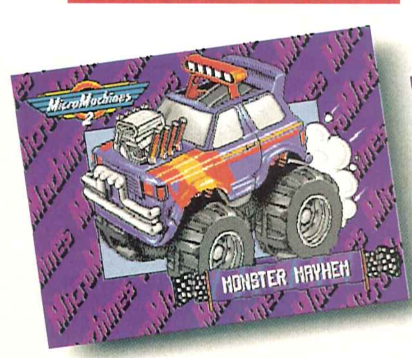


Radical Rex **MD**

Nueva entrega de los bólidos en miniatura

«Micro Machines 2» en MD



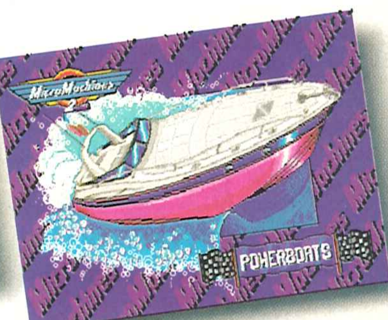


Cuando todavía no nos hemos despegado de la **Mega Drive** gracias a esa pequeña gran joya llamada **«Micro Machines»,** los señores de **Codemasters** se han decidido a lanzar la segunda parte de este terroríficamente adictivo cartucho. Como ya sabéis que sólo son auténticos si son Micro Machines, en esta entrega, que saldrá a finales de este año, veréis a los personajes y algunos circuitos ya conocidos, junto con interesantes novedades. Nada menos que **54 circuitos** se han añadido al repertorio original, con lo que no os va a quedar ningún rincón de la casa por explorar. Y por supuesto, incluirán nuevas trampas, nuevos obstáculos y sorpresas para todos los gustos.

Por otra parte, **la calidad técnica** de los decorados se ha mejorado de verdad, y no se trata de un "farol" que se han marcado los programadores, como ocurre tantas veces con las segundas partes de juegos conocidos. Por lo demás, el cartucho **conservará intactas todas las cualidades que lo han convertido en un auténtico monstruo de la adicción:** sencillez de manejo, un scroll suave, una opción de 2 jugadores para enganchar a todo el vecindario y un sentido del humor "marca Codemasters".







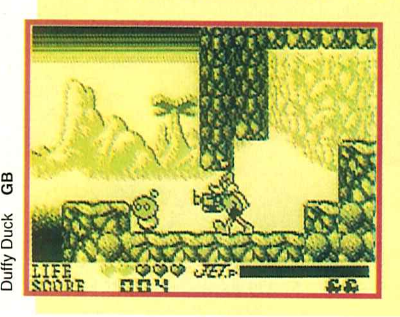
SUNSOFT ROMPE EL HIELO

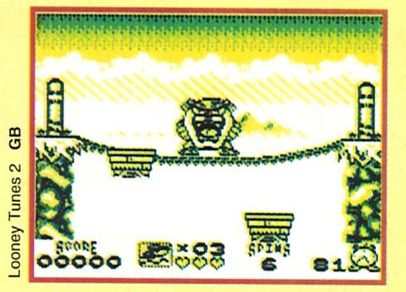
Está visto que la firma japonesa **Sunsoft** se está poniendo en forma para la próxima temporada. Tras el anuncio de la salida a finales de año de «Great European Football» **para Super Nintendo**, se acaba de descolgar con el lanzamiento de **«Super Ice Hockey»** para esa misma consola. En él podréis experimentar las emociones de una competición reglamentaria o el fragor de una auténtica batalla sobre la pista.

El asalto a Super Nintendo continuará con **«Superman - The Death and Return of Superman»**, con 16 megas de puro cómic y 10 niveles de juego para probar las habilidades de cada una de las formas bajo las que se presenta "El hombre de acero".

Tampoco perdáis de vista las novedades que nos va a deparar Sunsoft **para Game Boy**. El Pato Lucas se dará un paseo por la portátil, tras su visita a los 16 bits, en **«Daffy Duck»**. El Marciano Marvin se ha adueñado del planeta y sólo nuestro héroe palmípedo, armado con su eficaz rayo encogedor, puede evitar que siembre la destrucción.

Por su parte, Taz se fugará del alocado zoo de la Warner en **«Looney Tunes 2: Taz Escapes ACME Zoo»**. Vuestro objetivo será burlar a los guardas de la casa de fieras mientras vais avanzando a través de 15 frenéticos niveles.


Duffy Duck GB


Looney Tunes 2 GB


Super Ice Hockey SN

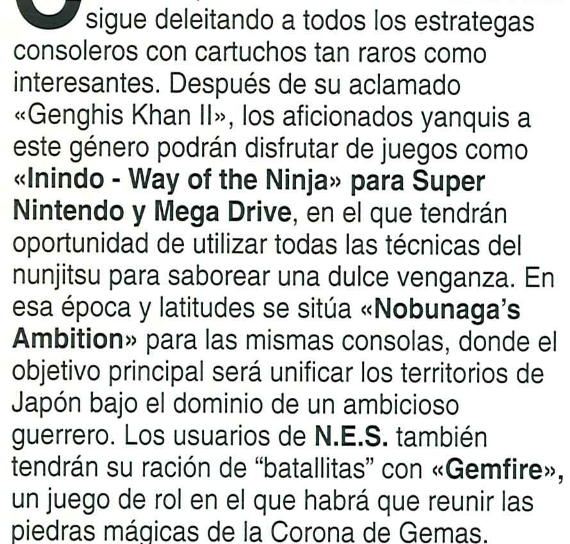

Superman SN

KOEI CONTINÚA CONTANDO BATALLITAS



Aerobiz SN

Cual mismísimo abuelo de la familia Cebolleta, **la firma norteamericana Koei** sigue deleitando a todos los estrategas consoleros con cartuchos tan raros como interesantes. Después de su aclamado «Genghis Khan II», los aficionados yanquis a este género podrán disfrutar de juegos como **«Inindo - Way of the Ninja» para Super Nintendo y Mega Drive**, en el que tendrán oportunidad de utilizar todas las técnicas del nunjitsu para saborear una dulce venganza. En esa época y latitudes se sitúa **«Nobunaga's Ambition»** para las mismas consolas, donde el objetivo principal será unificar los territorios de Japón bajo el dominio de un ambicioso guerrero. Los usuarios de **N.E.S.** también tendrán su ración de "batallitas" con **«Gemfire»**, un juego de rol en el que habrá que reunir las piedras mágicas de la Corona de Gemas.

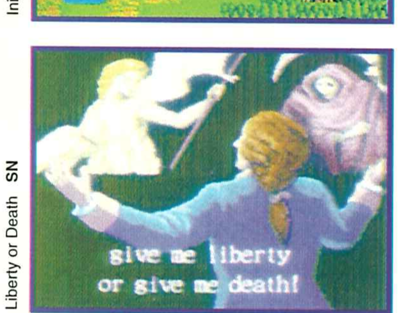


Si damos un "pequeño" salto en el tiempo, nos encontraremos con **«Liberty or Death»**, un cartucho **para Super Nintendo y Mega Drive** ambientado en la Guerra de la Independencia norteamericana. En esos mismos formatos podremos reproducir las grandes batallas de la campaña del Pacífico con **«P.T.O. - Pacific Theater of Operations»**, y además lo haremos con el bando que queramos. También en el escenario de la Segunda Guerra Mundial tendremos ocasión de revivir los combates terrestres entre alemanes y aliados en **«Operation Europe - Path to Victory 1939-45», para Super Nintendo y Mega Drive.**

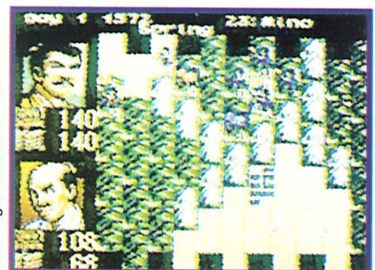
Pero no sólo de estrategia vive Koei. También tiene preparadas otras dos emocionantes sorpresas para el público estadounidense: **«Aerobiz»**, un juego **para Super Nintendo y Mega Drive** en el que se podrá dirigir una compañía aérea, y **«Stop that Roach!»**, un atractivo cartucho **para Game Boy** en el que habrá que deshacerse de una plaga de cucarachas.

Idos preparando, pues, porque la oferta de Koei no puede ser más jugosa.

Indo- Way of the Ninja MD



Liberty or Death SN


Nobunaga's Ambition MD



Cambia de equipo
Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con el nuevo ''FIFA PACK'' de Super Nintendo. Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de colores. Su contenido es totalmente rompedor: Consola Super Nintendo, 2 mandos de control, cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y... lee bien, el mejor simulador de fútbol: FIFA INTERNATIONAL SOCCER.
Un juego con sonido ambiental StadiumSound™, para que te metas de lleno en el juego.
Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.
Medidor de potencia de tus disparos.
Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú serás el ''pichichi'' del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.
NUEVO
"FIFA PACK"
EDICION LIMITADA
Y NUMERADA
EA SPORTS
PRESENTS
FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE. Used under licence by Electronic Arts. EA SPORTS, EA SPORTS LOGO, StadiumSound is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Software © Electronic Arts 1994. Ocean is a registered trademark.
CID FCA!



MEGA 32.X éste es su aspecto...

De este portentoso invento de Sega os podemos decir ya pocas cosas nuevas. Vosotros habéis sido los primeros en todo el mundo en ver su aspecto, así como en conocer la lista de juegos sobre los que se está trabajando. Pues bien, ahora os vamos a adelantar los títulos que están a punto para lanzarse al mercado, junto con el sistema de 32 bits más asequible de cuantos se ofrecen por el momento.

...y éstos sus juegos

Sega tiene ya diez títulos listos para reforzar **el lanzamiento de Mega Drive 32X a finales de año.** De algunos tenemos noticia gracias a su paso por los salones recreativos, otros lucen el nombre de clásicos, algún otro ya es un éxito de ordenador, y la mayoría son nuevos, tan nuevos que pueden dejarnos con la boca abierta.

En el **tema deportivo** no descubrimos nada nuevo hablando de la magistral combinación de polígonos y velocidad de **«Virtua Racing», pero esta edición "De Luxe" contará con tres coches para elegir y seis circuitos diferentes.** Siguiendo con la velocidad, apuntad el nombre de **«Super Motocross»**, escoged una de sus tres motos y podréis disfrutar con dos vistas distintas y los obstáculos más impresionantes. Más tarde, ya **para principios del 95,** podréis haceros con **«36 Great Holes»**, una recopilación de los mejores hoyos del circuito internacional de golf, avalados por las estrellas de este deporte.

Pero es en el apartado de **arcades** donde Mega Drive 32 va a hacer un verdadero despliegue. Podemos empezar con **«Star Wars Arcade»,** en el que pilotaréis un X-Wing frente a las fuerzas Oscuras del Emperador, mientras viajáis a través de una galaxia compuesta de impresionantes gráficos poligonales. Y si queréis seguir pilotando, también tenéis **«Midnight Raiders»,** un juego en el que se combinan simulador y arcade a los mandos un helicóptero Apache. Claro que **«Stellar Assault»** no se va a quedar atrás, presentándose como un mata-mata de múltiples alternativas y espectaculares vistas.

Para luchar por todo lo alto, **«Cyber Brawl»** abre la posibilidad del combate tridimensional, con entradas y salidas de cámara, acercamientos y zooms como los de «Virtua Fighters». ¿Que queréis más acción? Pues esperad a **«Doom»,** que ha sido nombrado mejor juego del año para ordenador gracias a su realismo y a la espectacularidad de su perspectiva en primera persona. La nota de originalidad la pone **«Fahrenheit»**, el primer juego que os introducirá en la piel de los bomberos, llevándoos a rescatar víctimas de incendios y derrumbamientos.

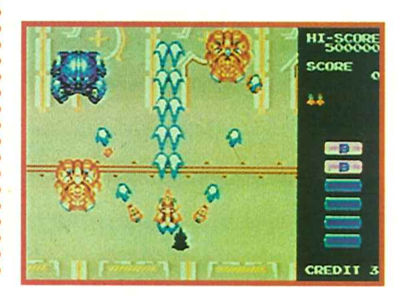
Claro que Mega Drive 32X también va a dejar espacio para **clásicos de la altura de «Super Space Harrier» o «After Burner»**, ambos notablemente mejorados. Y para terminar, qué mejor que hacerlo con **«Tempo»**, el único arcade plataformero creado para este formato, que no verá la luz hasta los primeros meses del 95.

Como veis, este novedoso sistema no va a estar precisamente desabastecido. Y esto ha sido sólo un avance de lo que os espera, porque **Sega no es la única que trabaja en juegos para el Mega 32X**, y seguro que vais a llevaros muchas, muchas sorpresas. Estad atentos, que no hemos hecho nada más que empezar.





Grind stormer



Arde la galaxia Mega Drive. Tengen no está dispuesta a dar ni un solo respiro a los usuarios de Mega Drive. Ahora resulta que el planeta está amenazado por seres de otras galaxias, y no os va a quedar más remedio que poneros a los mandos de una nave espacial y acribillar a todos los invasores.

Junto a una trepidante acción, podréis disfrutar de unos efectos sonoros en estéreo - más de 65 - que os pondrán los pelos de punta, y de una música de antología. Y no se os ocurra poneros a jugar cuando estéis un poquitín cansados, porque las consecuencias pueden ser funestas para vuestra consola...

Time trax



"Maderos" para la eternidad. ¡Qué duro oficio el de policía del futuro! Cuando menos se lo espera uno, le llaman para atrapar a los criminales del siglo XXII que han dado marcha atrás en el tiempo para sembrar el caos en la Tierra.

En dicha tarea, además de la fuerza bruta y la habilidad, tendréis que utilizar la inteligencia para explorar las diversas ciudades y zonas que visitaréis a lo largo del juego. ¡Ah!, y si se os cruza una moto en el camino, ¡aúpa! y a todo trapo, que el tiempo apremia. Toda esta acción irá acompañada por unos gráficos muy bien definidos y por una música envolvente que os trasladará a los bajos fondos de Game Gear.

Bloodnet

Sangre, sudor y lágrimas. Con estos tres elementos llega a las pantallas de Genesis (Mega Drive en U.S.A.) un fantástico cartucho de MicroProse que se sitúa en las calles de Nueva York en el año 2094. El protagonista, Ransom Stark, es un Drácula de última generación que os ha robado el alma. Y tendréis que recuperarla si queréis evitar un desastre mundial. Con un argumento así de absorbente y unos escenarios de ciencia ficción, preparaos a vivir la emoción consolera.

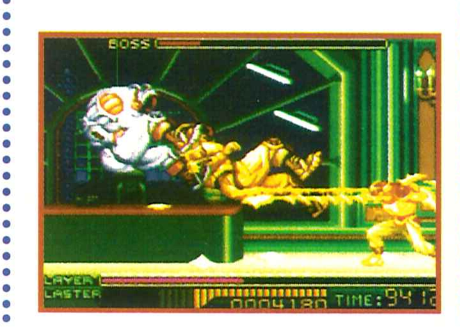


Ninja warriors



¡Rico mandoble para el niño y la "ninja"! Con la acción como lema y un ambiente de lo más cibernético, «Ninja Warriors» traslada a Super Nintendo todo el sabor de las viejas luchas callejeras. Para plantar cara al malvado Banglar , tendréis a vuestra disposición a tres personajes de lo más "chinaka": Ninja, Kunoichi y Kamaitachi.

Pero no todo consistirá en arrear castañazos a diestro y siniestro, ya que deberéis planificar cuidadosamente vuestras maniobras si queréis llegar lejos. Y ojito a la música y a los decorados, que son de lo más vistoso que hayáis podido ver.



Bonk

Gigantes y cabezudos. El inolvidable Bonk (o PC Kid al otro lado del charco) se resiste a abandonar el mundo de las consolas, aquél que le llevó al estrellato en la difunta Turbografx (que, por cierto, en Estados Unidos sigue viva y coleando).

Este pequeño cabezota ha decidido darse un paseíto por la N.E.S., y lo hace con el mismo desparpajo y sentido del humor que ya le hicieran famoso en sus anteriores apariciones. Nuevamente se verá las caras con todo tipo de criaturas prehistóricas en su afán por rescatar a su novia, y tendrá que recurrir a armas tan primitivas como los cantos rodados o los muslos de pollo. Y cuando esas armas no funcionen, un certero cabezazo y ¡a otra cosa!







MEGA 7

DIVERSION MASIVA



Unitros

La mayor concentración de emociones de la historia de los videojuegos, ya está arrasando en tu tienda: ¡¡MEGA 7!!. En un solo Pack, la Consola más potente en 16 Bits, MEGA DRIVE y 7 juegos legendarios: STREETS OF RAGE, SHINOBI, GOLDEN AXE, SUPER HANG ON, WORLD CUP ITALIA, COLUMNS... y ¡¡SONIC!!. ¡Ahí queda eso!. todo un desparrame de acción, que rompe con todo lo imaginable en videodiversión. Y lo mejor de todo: a un precio que no puedes ni sospechar: ¡¡ Explosivo !!. ¡¡ No puedes quedarte sin tu MEGA 7 !! ¿O es que tienes horchata en las venas?





MEGA DRIVE

LA LEY DEL MAS FUERTE

LOCK-ON

Juguetes de última generación

Cada vez nos cuesta más conformarnos con las últimas novedades en lo que a videojuegos se refiere, y exigimos a las grandes compañías que nos dejen con la boca abierta con lanzamientos espectaculares. Sega y Bandai han asumido este reto y presentan en nuestro país un ingenio llamado "Lock-on" que está llamado a revolucionar el mundo de los juguetes.

Sega y Bandai, El Desafío está servido

Seguramente la mayoría de vosotros habréis pasado buenos ratos jugando a indios y vaqueros o a policías y ladrones. Son juegos tan sencillos como tradicionales, con los que los niños siguen divirtiéndose hoy en día. Pero a partir de ahora, van a experimentar un cambio radical gracias al **último invento de Sega,** que en nuestro país **se encargará de distribuir Bandai.**

A muchos ya os sonará, porque algunos Parques de Atracciones han adecuado este sistema de diversión a sus instalaciones. Se trata del **disparo virtual con sistema de localización del objetivo** o **"Lock-on".** En otras palabras, y para que todos os enteréis, es un pack compuesto por una **pistola de rayos infrarrojos** con un alcance de disparo de hasta **¡40 metros!,** y una unidad virtual que hace las veces de visor y sensor. Lo ideal para sacarle el máximo partido es reunirse un mínimo de dos personas equipadas con un "Lock-on" cada uno. Tanto la pistola como el visor tienen dos posiciones para **adecuar el disparo con el objetivo del contrario**, que se encuentra en la unidad virtual. Así que a partir de aquí, la mecánica es tan sencilla como divertida: **se trata de apuntar, localizar el objetivo y disparar.** Eso sí, también tendréis que tener buen oído, porque sabréis que el adversario está a tiro **gracias a la señal acústica de su sensor.** Será en ese momento cuando deberéis apretar el gatillo. Llegados a este punto, debéis saber que podréis efectuar disparos normales o presionar el botón **"High Power"** de la pistola, para hacer perder al contrario 3 puntos a la vez. Lo que no deja de tener su gracia, ya que cada jugador **puede recibir un máximo de nueve "toques".**

Como veis, las posibilidades del juego son inmensas, porque dependen de la imaginación que le echéis. Y no creáis que va a ser un producto sólo para privilegiados, puesto que **su precio no supera las 8.500 pesetas.** ¡Ah!, y podéis encontrarlo **desde ya en vuestra tienda de juguetes preferida,** así que si queréis pasar unas vacaciones de lo más entretenido, ésta puede ser una buena forma.



Este será el aspecto que tengáis cuando os equipéis con vuestro "Lock-on". Como veis el visor se ajustará de este modo a la cabeza mientrás que con la pistola únicamente tendréis que apuntar y disparar. El resto, dependerá de vosotros.

NO LE

SI LE

Cuando veas una cara "SI LE", puedes estar seguro de que ya ha jugado con la última y más fantástica aventura de Kirby: **Kirby's Pinball Land.** Nuestro regordete personaje ha dejado a un lado su descomunal apetito para convertirse en la bola más simpática y divertida de Pinball.

Hazte con él y... ¡pasa la bola!







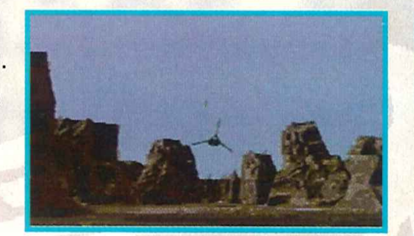
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Rebel Assault

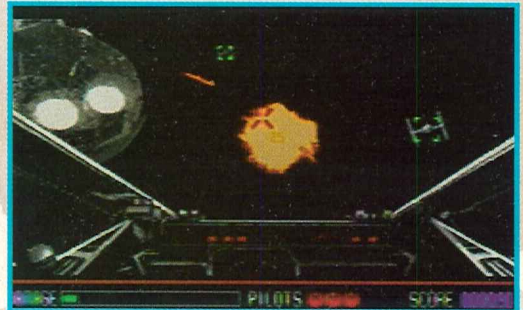
Ataque rebelde al Mega CD

La trilogía "La Guerra de las Galaxias" ha sido una próspera fuente de inspiración para los programadores de software. Al conjunto de simuladores, arcades e incluso plataformas inspiradas en "Skywalker" y compañía, pronto se le unirá esta conversión para Mega CD que ya está haciendo las delicias de nuestros amigos nipones. El programa combina fases de simulación de vuelo a bordo de lanzaderas y X-Wing, con otras de shoot'em up.

«Rebel Assault», por la rapidez de movimientos, nitidez de las imágenes y banda sonora, se enmarca dentro de los juegos realizados expresamente para un soporte CD, con las ventajas que esto conlleva.







La calidad gráfica de «Rebel Assault» para Mega CD se ha situado al mismo nivel de la reproducción de sonido. A las imágenes del juego, de las que tenéis aquí buena muestra, se le unen digitalizaciones de la película.




Consola: Mega CD

Compañía: JVC

Megas: No proCD-

Antecedentes: «Rebel Assault» es una versión fiel, con las diferencias de reproducción lógica en unos soportes diferentes, del juego aparecido en enero de este año para CD Rom de PC.

Samuray Shawdown

El samurai de 32 megas



La paleta de colores en pantalla de «Samurai Showdown» explica sin necesidad de palabras porqué tiene 32 megas.



Consola: Super Nintendo

Compañía: TAKARA

Megas: 32

Antecedentes: Recreativa conocida con el nombre de «Samurai Spirits» (en España, «Samurai Shawdown»). SNK se encargó de realizar el juego para Neo Geo, y ahora Takara lo ha reprogramado.






Con aires de lo más oriental ha llegado a los 16 bits de Nintendo la conversión que Takara ha realizado de la conocida recreativa «Samurai Showdown». Se trata de un "one versus one" en toda regla en el que se puede optar por adentrarse en el Modo Historia o elegir el Modo Versus.

Takara ha sido totalmente fiel a la recreativa, y ha incluido en esta versión de 32 megas a todos los luchadores originales, los mismos escenarios, que por cierto están excelentemente plasmados, y un aspecto que faltaba en el cartucho de Neo Geo, la siempre polémica aparición de la sangre.

Wildtrax

Lo más rápido para Super Nes

En la redacción nos hemos quedado "pasmaítos" con el súper esperado cartucho de carreras «Wildtrax» (en Europa llegará con el nombre de «Stunt Race FX») para Super Famicon/Nintendo. Un bombazo a muchos kilómetros por hora cuyo aspecto más novedoso, y que salta a la vista desde la primera partida, es la utilización del chip FX de segunda generación. Éste permitirá disfrutar de unos gráficos poligonales de increíble suavidad en sus movimientos de rotación y acercamiento, junto a una futurista velocidad de 21 Mhz. Un dispositivo que estará incluido en media docena de lanzamientos más para la 16 bit de Nintendo (el shoot'em up «Vortex» entre ellos).

Contiene hasta dieciséis circuitos diferentes, varias perspectivas, cuatro modos de juego que incluyen la posibilidad de dos jugadores simultáneos, opción para guardar en memoria las mejores carreras y tres modelos de vehículos, que aumentarán a cinco con los dos especiales que podrás seleccionar en los niveles más altos del juego. Y todo ello, tratado con mucho sentido del humor (aquí se nota la mano del genial Sr. Miyamoto, "papá" de todos los Marios y de la saga Zelda, que ha dado un inconfundible aire Nintendo a todo el programa), y con alguna que otra sorpresa que os dejará tan boquiabiertos como a nosotros.

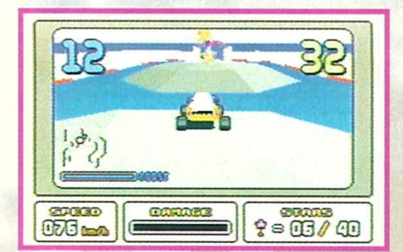


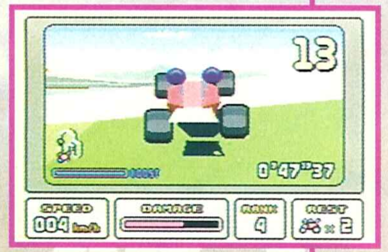
Hasta cinco modelos de simpáticos vehículos podrás seleccionar en este original juego de carreras.

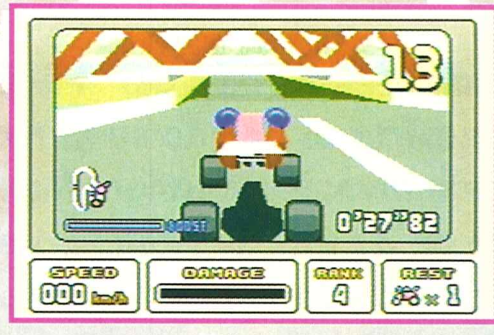


Los coches hacen gala de unas animaciones increíbles, saltando en mil pedazos y volviendo a unirse en marcha.









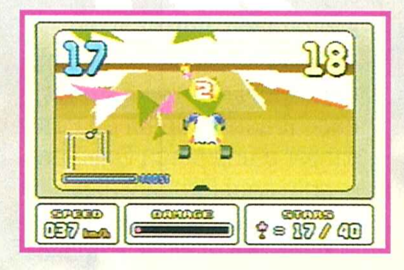
Además de acelerar, frenar y tomar curvas, con «Stunt Race FX» podréis dar estos graciosos saltitos.

Consola: Super Nintendo

Compañía: Nintendo

Megas: 16

Antecedentes: El magnífico «StarWing» que incluía el primer chip FX creado por Argonaut Software para juegos de Super. Un chip que ha sido perfeccionado (2ª generación de FX) para este cartucho.









Las dos letras mágicas de Nintendo, FX, están presentes en las rotaciones, acercamientos, alejamientos y demás rapidísimos movimientos de este cartucho. En numerosas zonas de los 16 circuitos te lo recordarán.



La compañía Argonaut Software ha dado un importante paso hacia delante en el tratamiento de gráficos poligonales en movimiento, consiguiendo crear unas texturas mucho más redondeadas y suaves .



SONY muestra su PlayStation

Ya no hablaremos más del "PS-X". Sony, por fin, ha decidido mostrar al mundo su flamante máquina con el nombre definitivo: PlayStation. Mientras, la noticia del nuevo soporte de 32 bits de Nintendo parece tomar forma. Incluso ya se ha bautizado el proyecto: VR System. Dos grandes monstruos del entretenimiento que no quieren perder el tren del progreso.

No ha habido que esperar mucho. Fue aproximadamente en Enero de este año cuando Sony anunció oficialmente el lanzamiento de un nuevo sistema de entretenimiento, al que se denominó provisionalmente "PS-X". Ahora, seis meses después de aquella noticia, Sony nos revela **el aspecto definitivo de su nueva máquina.**

A Sony, de momento, si hay que reconocerle algo es que ha sido la compañía **que menos ha tardado en presentar un prototipo** de su sistema desde que puso en conocimiento de la prensa la realización del proyecto (por ejemplo Sega ha tardado casi un año en mostrar su Saturn, y no hablemos ya del Project Reality).

A la vista del prototipo, se puede comprobar que el PlayStation destaca, sobre todo, **por su funcionalidad**: en Sony no se han complicado la vida a la hora de diseñar la máquina.

La sobriedad es, sin duda, su característica más destacada, a lo que hay que añadirle, además, un tamaño bastante reducido (DIN-A4). Así, nos encontramos con un aparato similar a una Mega Drive en cuanto a su forma, y muy parecido a una Super NES en lo referente al color. Curioso, ¿verdad...?.

El caso es que la multinacional japonesa está trabajando de firme, y parece confirmado que el PlayStation estará en el mercado japonés **a mediados del próximo Noviembre.** Una fecha nada descabellada si tenemos en cuenta que el sistema cuenta ya con el apoyo de unas 160 firmas, entre las que destacan **Capcom** (que ya está preparando una versión de «Street Fighter II»), **Konami, Namco** (y su «Ridge Racer»), **Electronic Arts** (que no se conforma con el 3DO), **Ocean, Gremlin** y **Probe.**

A pesar de todo, en el mercado europeo no aparecerá como muy pronto hasta **después de la primavera del 95.** Al menos nos consolaremos pensando que el lanzamiento será simultáneo en U.S.A.



Uno de los aspectos que más llama la atención en el diseño del PlayStation, es la forma de su pad. Además de su formato "aerodinámico", destaca su gran tamaño, y el hecho de que posee una cantidad de botones muy superior a la de otros pads.

Por otro lado, en Sony no paracen ponerse muy de acuerdo en cuanto al precio final del soporte. Se barajan cifras tan dispares como 30.000 y 50.000 Yens **(desde 40.000 a 70.000 pts.).** De todos modos, habrá que tener en cuenta que estamos hablando de un sistema de 32 bits con múltiples procesadores para gráficos y sonido, con una potencia de 500 MIPS (millones de instrucciones por segundo) y unas posibilidades todavía desconocidas, por lo que el precio será posiblemente algo elevado.

Sony está apostando muy fuerte. Pronto veremos cuáles son los resultados.

VR System: La sorpresa de Nintendo.

Ya os lo anunciaba el mes pasado: intensos rumores hablan de **una nueva máquina de Nintendo de 32 bits**, que podría estar lista para el 95.

También os avisaba de que podía tratarse de **una falsa alarma.** Sin embargo, -y a pesar de que Nintendo España no se ha pronunciado oficialmente al respecto-, en Japón parecen tenerlo bastante claro. Desde el cuartel general de Nintendo en Kyoto (Japón) ya **se habla de un nuevo soporte de 32 bits para reproducir juegos de realidad virtual,** que podría estar en el mercado durante la próxima. Por supuesto, no hay que confundir este soporte con el **Project Reality,** una empresa a más largo plazo y, aparentemente, más ambiciosa.

Lo más curioso del tema, es que, con este nuevo aparato, Nintendo pretende ofrecer al usuario **una verdadera sensación de realidad virtual sin la utilización del correspondiente "casco"** destinado a este efecto. Nadie sabe a ciencia cierta cómo la compañía japónesa piensa realizar este "milagro", lo cual se complica aún más debido a que Nintendo lleva el tema con muchísimas reservas. La única explicación que ha salido de la boca de su presidente, **Hiroshi Yamauchi,** es la siguiente: *"Estamos abriendo un nuevo campo de entretenimiento".* ¡...pues nos hemos quedado igual que estábamos!.

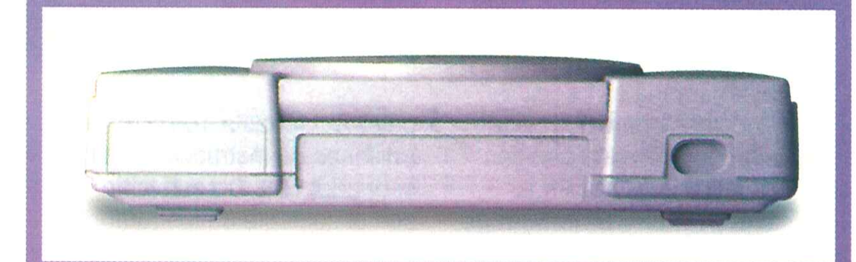
La única información que sí se ha llegado a filtrar, es que Nintendo está colaborando con una empresa estadounidense aún desconocida, pero que se dice está especializada en hardware y software de realidad virtual.

Paradojicamte, lo que sí ha dejado caer la multinacional japonesa, es el precio aproximado del soporte, que dicen rondará los 20.000 Yens (**unas 25.000 pts**).

Igualmente se rumorea que el sistema podría estar basado en el chip **NEC V810 ó V820** (el mismo que se va a utilizar en el FX de NEC).

Tampoco faltan aquellos que piensan que este nuevo soporte, al que algunos llaman ya **VR System,** no es más que **un "parche" con pocas aspiraciones,** salvo la de lanzar un producto de bajo costo que palíe en parte el retraso del Project Reality. El tema, en cualquier caso, está muy en el aire.







Sin duda, Sony ha diseñado una máquina que destaca por su sobriedad. No hay ningún aspecto que sea meramente ornamental, si no que todo tiene su función correspondiente. Es curioso el color plateado del PlayStation (muy similar al de Super Nintendo). También es sorprendente el pequeño tamaño del soporte (29,7 x 21 cms), pues se esperaba, quizá algo más grandioso. ¡Es la micro-tecnología japonesa!

No cabe duda de que compañías como Sony, Nintendo o Sega nos están haciendo vivir uno de los momentos más apasionantes de la historia de los videojuegos.

Este es el cuartel general de Nintendo en Kyoto (Japón), desde donde el presidente de esta multinacional ha afirmado acerca del nuevo sistema de 32 bits que: "abrirá un nuevo campo para el entretenimiento". En el corazón de la empresa se trabaja duro para no perder el liderazgo en un sector en el que la competencia cada vez es más dura, sobre todo desde la entrada de Sony en escena. Quizá este nuevo sistema sea una máquina novedosa y creativa. Quizá, como algunos piensan, tan solo se trate de un "tapadera" para ganar tiempo hasta la salida del esperado Project Reality. El tiempo dará y quitará reazones.



Más sobre el Proyecto Realidad.

Y mientras tanto el Project Reality sigue su lenta, pero segura marcha. Después de que Nintendo anunciara su acuerdo con el grupo de programación **Rare Ltd.** (del que ya os hablé el mes pasado), ahora le ha tocado el turno al equipo escocés **DMA Desing**, conocidos sobre todo por sus famosos **«Lemmings»** y el desangelado **«Walker»** para Amiga. Lo cierto es que Nintendo también ha contratado los servicios de estos chicos para que demuestren todos sus conocimientos en el P.R.

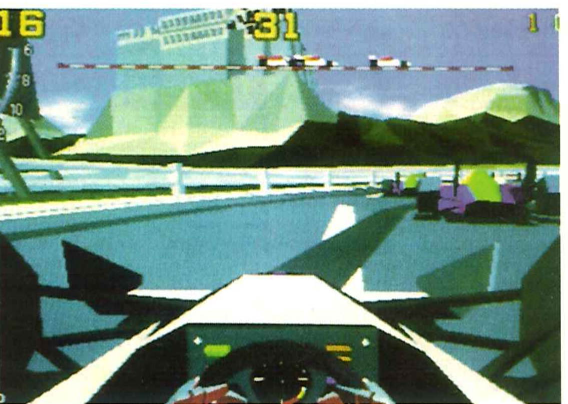
GAME MASTERS
por M.A.D.

Nuevos lanzamientos de Sega.

Ya está confirmado. Sega está trabajando en la realización de dos versiones distintas de los juegos **«Daytona»**, **«Virtua Racing» y «Virtua Fighters»**, una para su nuevo **MD 32X** y otra para la **Saturn.** Esto ratifica la teoría de la incompatibilidad de ambas máquinas. Sin embargo, ésto no significa que los juegos para el MD 32X vayan a ser de una calidad discreta, más bien todo lo contrario. Por ejemplo, la versión para este sistema de «Virtua Racing» (que será denominada «Virtua Racing 2») moverá una cantidad mayor de polígonos que la versión para Mega Drive, con un sonido y una calidad gráfica genial, **sin la utilización del chip SVP.**

Por cierto, hablando de este fantástico chip, corren rumores de que **Sega está pensando seriamente abandonar este proyecto, una vez que salga al mercado el MD 32X.** Lógicamente, no tiene mucho sentido gastar tiempo y dinero en un sólo chip, cuando la propia máquina es capaz de realizar más operaciones por sí sola. Así pues, tal vez con «Virtua Racing» hayamos visto **el primer y último juego con el chip SVP incorporado.**

Por otro lado, **Hitachi** acaba de anunciar la creación de **un nuevo chip llamado SH3,** que probablemente será incorporado a la Saturn con el fin de mejorar sus posibilidades. El SH3 es la versión mejorada del conocido SH2 que hasta ahora iba a ser utilizado tanto en la Saturn (2 a la vez) como en el MD 32X. La diferencia entre ambos chips es que el SH3 es capaz



«Virtua Racing» tendrá su correspondiente versión para MD 32X y para Saturn. Ambas serán definitivamente incompatibles, pero el cartucho para MD 32X manejara una cantidad de polígonos considerable, aunque sin llegar al nivel de la Saturn.

de calcular hasta 100 MIPS (millones de instrucciones por segundo). Tal vez este chip sea el culpable de los rumores que dicen que **la Saturn no aparecerá hasta 1996.** Ya veremos.

Mientras, al equipo de programación de Sega **AM2** (creadores de todos los juegos para recreativa de la última generación), no le falta trabajo. En estos momentos se encuentran inmersos en la programación de **«Virtua Fighters 2»** (versión recreativa, por supuesto). Según parace tendrá 4 luchadores más, manejará una mayor cantidad de polígonos y el efecto de mapeado de texturas será mucho más brillante. Incluso se rumorea que parte del equipo de programación viajó a ciertas zonas de Asia con el fin de **estudiar las técnicas de lucha** de aquel continente, para introducirlas en el juego. Todo parace indicar que este nuevo «Virtua Fighters» será rompedor. Esperaremos ansiosos su llegada.

En fin, ya tenéis suficiente por este mes. No es bueno abusar de mentes tan aviesas como las vuestras. Un saludo de vuestro amigo M.A.D.

el BUZÓN de los GAME MASTERS

Ya me he dado cuenta de que ninguno de vosotros se ha ido todavía de vacaciones, y en pleno verano me seguís "torturando" con vuestras preguntas. En fin, ¡qué le vamos a hacer!.

Efectivamente, **Marcos Molina**. Hace unos meses hablé de una Super Nintendo portátil llamada H. E. T. provista de un cristal líquido y con características similares a las de la consola Super NES. El caso es que no se ha vuelto a saber nada de ella, pero sobre todo no mantengas ninguna esperanza de verla alguna vez en España. Saludos también para tí, y por supuesto que te dejo que me escribas de nuevo.

Esta respuesta también vale para mi amigo **Gines "Draxxos"**, y en cuanto a la supuesta compatibilidad de MD 32X con la Saturn que te vaya que dando claro: totalmente incompatibles, ni cartuchos ni CD's. El MD 32X tendrá su propio software. Síi, la selección ganará el mundial (pero no sé el de qué año).

No te preocupes, te respondo, amiga **Esther López.** El Amiga CD 32 puede manejar hasta 4 millones de pixels en blanco y negro, pero sóolo podría manejar entre 2-3000 en caso de que fueran 256 colores con mapeado de texturas. También es capaz de manejar hasta 1.000 polígonos por segundo. De nada.

Tienes toda la razón, **Pablo Gallardo** de "Cai", pero la Atari Jaguar europea no sólo es más lenta por el hecho de utilizar el sistema PAL, sino porque de hecho está configurada para correr a una velocidad de 50 Mhz en vez de los 60 Mhz de la versión americana. De hecho, Atari está concediendo licencias para que los programadores realicen los juegos para Europa un 17% más rápido, con el fin de compensar esta diferencia. De todos modos, el modo PAL en pantalla completa (con más líneas que el NTSC) siempre obtendrá menos velocidad (3-4%).

Bueno, lo de el principio era broma. Espero que me escribáis también desde vuestros lugares de vacaciones, y de paso me envíais un foto en la que se vea la playa (porque yo este año me parace que no la veo "gracias" a mi jefe). Ya sabéis la dirección:

Hobby Consolas. Game Masters. C/ de los Ciruelos N. 4. 28700 San Sebastian de los Reyes (Madrid).

Mario Andretti Racing

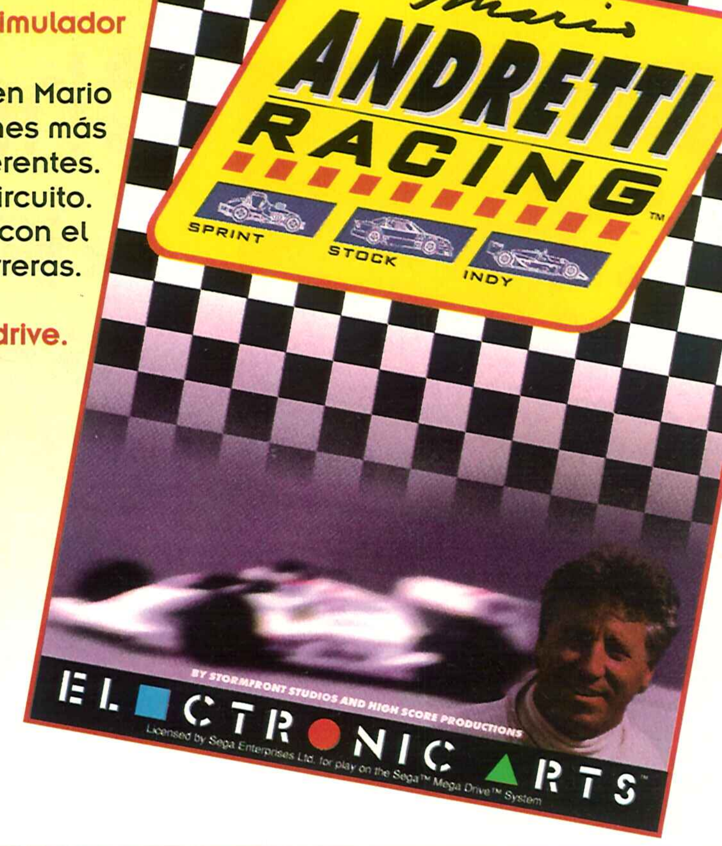
Simulador

Los coches de carreras que hicieron leyenda están en Mario Andretti Racing. Participa en las carreras de coches más famosas del mundo corriendo en quince circuitos diferentes. Tres modos de juego distintos: exhibición, carrera y circuito. Diseña y construye tu propio coche de carreras con el dinero ganado en las carreras.

Disponible en SEGA Megadrive.





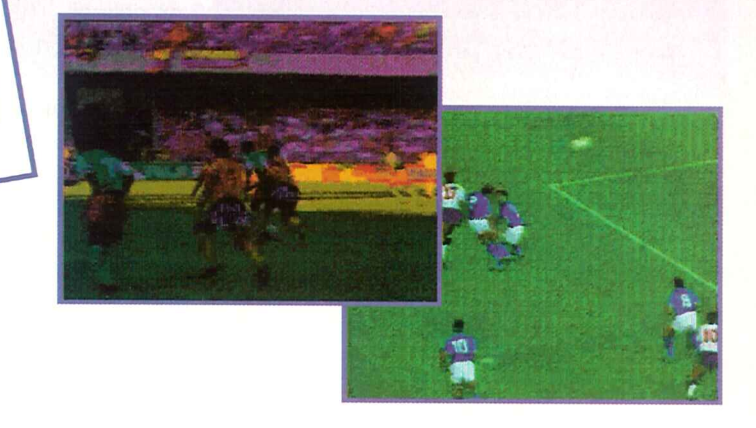


FIFA Internacional Soccer

Deportivo

- Abucheos digitalizados.
- Más de 2.000 secuencias de animación de jugadores.
- Control absoluto del balón.
- Dirija formaciones.
- 48 equipos.

Disponible en SEGA Mega CD.



ELECTRONIC ARTS®

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

Si hay alguna compañía que ha apoyado decididamente el lanzamiento de 3DO, primero en Estados Unidos y Japón y próximamente en el Reino Unido, ésa es Electronic Arts. Esta multinacional de la diversión está preparada para inundar el mercado de esta consola con un aluvión de fantásticos títulos. Y si estamos hablando de alta tecnología y de 3DO, lo mejor es dirigirse a una autoridad en esta materia como Chris Thompson, director europeo de marketing de Electronic Arts para 3DO. Este ejecutivo de origen estadounidense lleva 7 años trabajando para esa multinacional de software, los cuatro últimos en el Reino Unido. Escuchemos sus interesantes opiniones sobre el futuro que aguarda en Europa a 3DO.

Chris Thompson

«FIFA Soccer» será el buque insignia de 3DO en Europa

HOBBY CONSOLAS: **¿Qué opinas de la operación de lanzamiento del 3DO?**

CHRIS THOMPSON: 3DO hizo un par de cosas bien al principio. Una de ellas fue anunciar en enero de 1993 que participaría en el E.C.T.S. y lanzaría su consola en diciembre, y eso se consiguió. Desde el punto de vista de la confianza, esto satisfizo bastante a los programadores de juegos, ya que por ejemplo Philips anunció su máquina con una gran antelación, y luego tardó mucho tiempo en salir al mercado. En cuanto al cumplimiento de las previsiones, 3DO se comportó bastante bien.

H.C.: **Sin embargo, ¿no crees que fue un error no lanzar 3DO en todo el mundo al mismo tiempo o tal vez con un mayor catálogo de juegos?**

C.T.: Hay que reconocer que lo ideal habría sido lanzar 3DO al mismo tiempo en Europa, Japón y Estados Unidos con un amplio catálogo de juegos. Pero un problema que se les planteó a muchos programadores fue que el sistema operativo no estuvo a tiempo hasta muy tarde. Esto hizo que muchos tuvieran que trabajar con sistemas bastante viejos y no los utilizaran adecuadamente, y otros que sí pudieron programar con los nuevos aparatos dispusieran de muy poco tiempo para lanzar a tiempo sus títulos.

En todo caso, y aunque las circunstancias no fueron las mejores, es el mejor lanzamiento que he visto de cualquier sistema. Así, su reciente lanzamiento en Japón ha sido fenomenal. Las últimas cifras que hemos manejado son de 100.000 unidades vendidas, 40.000 el primer día de su salida al mercado. En Estados Unidos se ha vendido menos debido a un problema de precio. Al principio costaba más de 700 dólares (unas 108.000 pesetas), y ahora se ha situado en 450 dólares (unas 63.000 pesetas). Supongo que en Europa se venderá al segundo de esos dos precios y dará buen resultado.

Chris Thompson, director europeo de marketing de EA para 3DO.

H.C.: **Pero Amiga CD32 tiene ahora más usuarios que 3DO...**

C.T.: ¡Commodore está al borde de la quiebra! Si nos dedicáramos a un mercado en exclusiva, nuestra estructura económica se desmoronaría. El único mercado auténtico de Amiga es el británico, y no es lo suficientemente

grande como para sostenerla. De hecho, ya ha desaparecido prácticamente en Francia, Alemania, etc.

H.C.: **Muchos grandes programadores británicos estaban muy entusiasmados con la máquina, pero ese sentimiento parece haber remitido y ahora existen serias reservas acerca del sistema operativo. ¿Qué piensas de todo eso?**

C.T. : Para entender el fenómeno de 3DO hay que remontarse a 1983. Trip Hawkins siempre había soñado con una imagen de la vida real en una caja. Es un increíble visionario. Al final, y a través de un largo proceso, impuso su punto de vista. Al ser una figura tan respetada, consiguió un amplio apoyo de los pesos pesados del sector en Estados Unidos. Ahora mismo hay 400 programadores trabajando para 3DO, y dado que éste es un sector muy problemático, ésa es una buena señal. Ahora bien, ¿se las puede uno arreglar en este momento para ser un distribuidor? Hay tantos formatos en el mercado que la idea resulta grotesca.

En cuanto a las reservas que tiene la gente acerca del sistema operativo, no puedo dar una opinión en firme, ya que no soy un especialista en cuestiones técnicas. Los programadores advirtieron algunas triquiñuelas que podían hacer con la máquina, pero cualquier sistema necesita un tiempo para dominarlo. Además, cualquier cosa que conmocione a la comunidad de programadores les pone a éstos nerviosos

H.C.: **Yendo al grano, ¿cuáles son las principales ventajas de 3DO?**

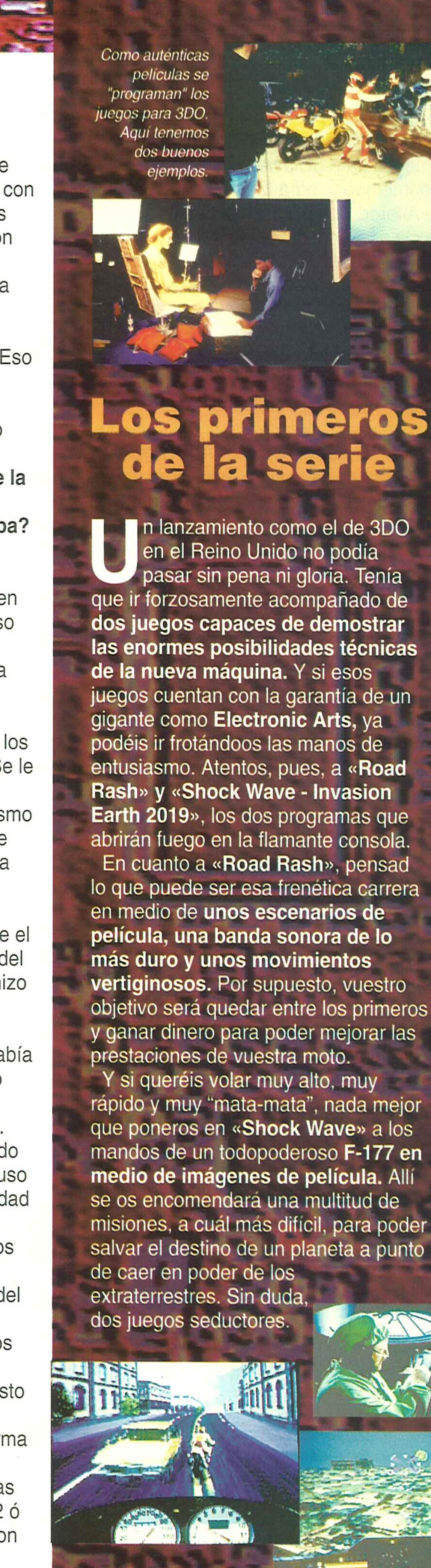
C.T.: Lo mejor para describir el sistema es verlo en funcionamiento, pues es un aparato realmente impresionante. Tiene tres ventajas principales que comparte con otros sistemas. Puede manejar gráficos muy complejos, como se demuestra con programas como «John Madden», «Twisted», etc. Por otra parte, tiene una soberbia calidad sonora y lleva incorporado un soporte CD que le proporciona una memoria muy rápida. Eso teniendo en cuenta que las especificaciones técnicas no importan, sino que lo fundamental es el resultado práctico, y 3DO lo da con creces.

H.C.: **Entonces, ¿por qué crees que la calidad de los juegos no ha sido tan alta como en un principio se esperaba?**

C.T.: Bueno, 3DO tuvo la mayor campaña de lanzamiento vista en mucho tiempo y eso elevó tanto las expectativas que la gente se sintió inmediatamente decepcionada con los primeros juegos. Se le dio demasiado bombo. El entusiasmo era enorme y nadie había conocido una campaña de promoción tan colosal. Puso sobre el tapete la cuestión del multimedia y eso hizo que Sega, Sony, Nintendo y Philips pensaran que había que hacer algo para contrarrestarla. De repente, todo el mundo se puso a hacer publicidad de sus máquinas. Elevó el nivel de todos los sistemas del mercado y, por tanto, las expectativas del público, con lo que éste sólo podría sentirse decepcionado ante los primeros resultados.

Lo que hemos conseguido con todo esto ha sido educar a los usuarios y proporcionar al multimedia una plataforma adecuada. Se ha desencadenado una gran batalla y sólo una de esas consolas puede triunfar. En todo caso, se tarda 2 ó 3 años en desarrollar y familiarizarse con

"El sistema 3DO reúne tres ventajas esenciales: puede manejar gráficos muy complejos, tiene una soberbia calidad sonora y su memoria es muy rápida. Ante todo, resulta práctico".



Como auténticas películas se "programan" los juegos para 3DO. Aquí tenemos dos buenos ejemplos.

Los primeros de la serie

Un lanzamiento como el de 3DO en el Reino Unido no podía pasar sin pena ni gloria. Tenía que ir forzosamente acompañado de **dos juegos capaces de demostrar las enormes posibilidades técnicas de la nueva máquina.** Y si esos juegos cuentan con la garantía de un gigante como **Electronic Arts,** ya podéis ir frotándoos las manos de entusiasmo. Atentos, pues, a **«Road Rash» y «Shock Wave - Invasion Earth 2019»**, los dos programas que abrirán fuego en la flamante consola.

En cuanto a **«Road Rash»**, pensad lo que puede ser esa frenética carrera en medio de **unos escenarios de película, una banda sonora de lo más duro y unos movimientos vertiginosos.** Por supuesto, vuestro objetivo será quedar entre los primeros y ganar dinero para poder mejorar las prestaciones de vuestra moto.

Y si queréis volar muy alto, muy rápido y muy "mata-mata", nada mejor que poneros en **«Shock Wave»** a los mandos de un todopoderoso **F-177 en medio de imágenes de película.** Allí se os encomendará una multitud de misiones, a cuál más difícil, para poder salvar el destino de un planeta a punto de caer en poder de los extraterrestres. Sin duda, dos juegos seductores.

un sistema, por lo que hasta el año que viene no empezaremos a ver grandes juegos para 3DO. Acordaos si no del primer juego para Mega Drive. ¡Era «Altered Beast»! Y en el primer año de vida de Super Nintendo sólo se lanzaron dos juegos verdaderamente impresionantes. En fin, lleva un cierto tiempo poner los juegos a la altura del formato correspondiente.

H.C.: **¿A qué tipo de público está destinada la consola?**

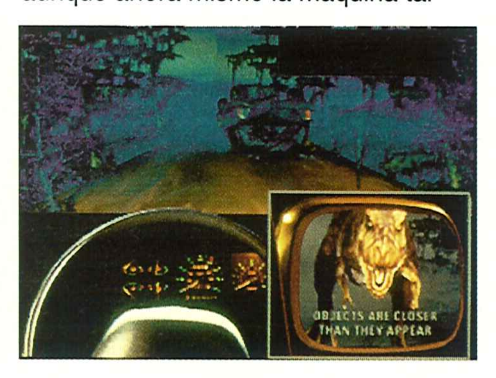
C.T.: Sin duda, son muy importantes tanto la situación del mercado como la forma en que se presente la máquina. El proceso de analizar qué clase de usuarios van a comprar la máquina y en qué momento se divide en dos etapas. En la primera nos dirigimos a los "tecnómanos", y en la segunda a los grandes consumidores de videojuegos, es decir, a jóvenes varones de entre 20 y 25 años con una situación económica bastante desahogada. La clave está en que ese tipo de usuario posee la mayoría de los demás formatos: PC, Mega Drive, Super Nintendo, etc. Compran todo lo que salga al mercado, sea lo que sea. Esta es la gente que irá corriendo la voz entre sus amistades, diciendo: "Eh, tienes que comprarte un 3DO, es realmente fantástico". Por tanto, aunque ahora mismo la máquina tal vez sólo atraiga al usuario de tecnología punta y tenga unas ciertas connotaciones "snobs", la noticia se va propagando de forma lenta pero segura. Sólo hay que echar un vistazo a algunas revistas: 3DO está considerada como una máquina muy elitista, pero eso está muy bien porque nos encontramos en el primer año. El siguiente paso será llegar al gran público.

En este aspecto hay que tener en cuenta que el mercado de los 16 bits (al cual acabamos de llegar) tiene 3 años de antigüedad, y que el siguiente paso (es decir, el paso a los 32 bits) está a la vuelta de la esquina, independientemente del nombre de las compañías (3DO, Sony, etc.). Puede que incluso salga al mercado un nuevo sistema desconocido.

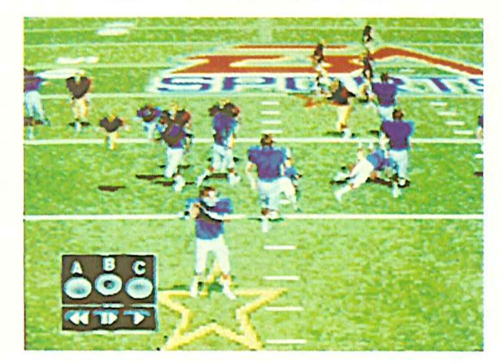
H.C.: **Por otra parte, ¿va a sacar Electronic Arts algún juego exclusivamente dirigido al público europeo?**

C.T.: Lamentablemente, ésta es una hipótesis irrealizable, pero en cualquier caso es cierto que hay unas enormes diferencias en cuanto al público receptor. Si tuviéramos que decidirnos por un solo mercado, nos inclinaríamos por Estados Unidos o Alemania. Ambos son idénticos en su respuesta a los juegos que producimos, especialmente de PC. Por lo que respecta a consolas, el Reino Unido y Estados Unidos son los que presentan una mayor similitud. Francia está a caballo entre los dos.

Lo mejor es disponer de equipos de programación en todos los países importantes, como Estados Unidos, Francia, Alemania y el Reino Unido, y eso es lo que hemos hecho. Además, estamos buscando continuamente

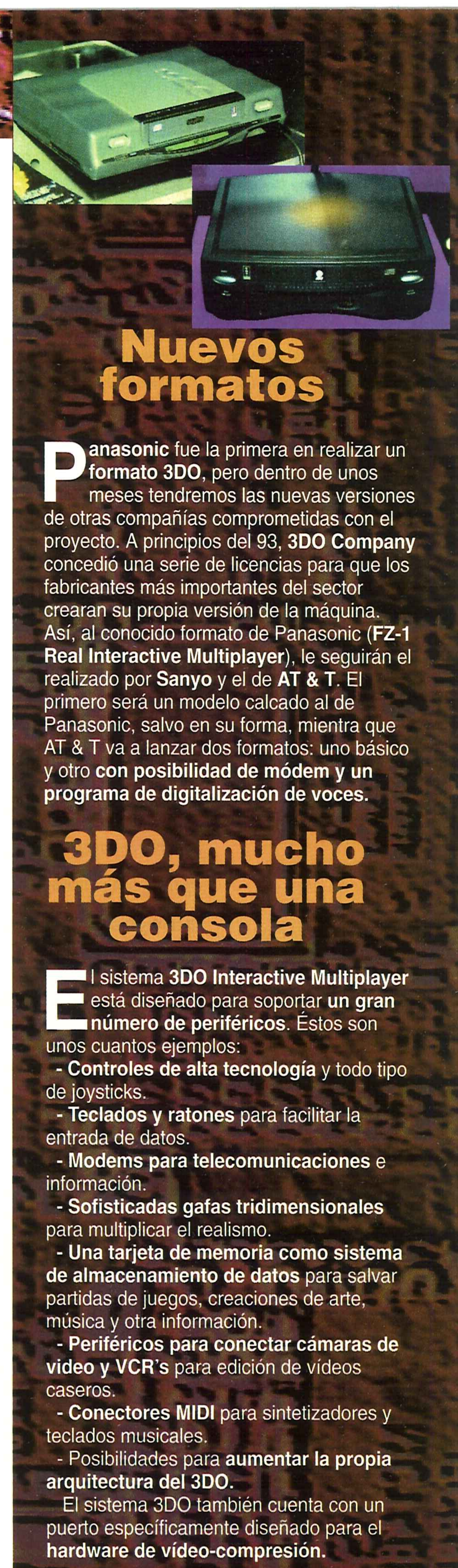


Arriba podemos ver una "monstruosa" pantalla de «Jurasic Park» que, cómo no, también tenía que tener su versión para 3DO. Abajo, una escena de «John Madden Football» para ese mismo formato.





Parece un concurso televisivo, ¿verdad? Pues no lo es. Se trata de una imagen de «Twisted», una pequeña joya de Electronic Arts para 3DO. Ante un espectáculo como éste, sobran los comentarios.



Nuevos formatos

Panasonic fue la primera en realizar un **formato 3DO**, pero dentro de unos meses tendremos las nuevas versiones de otras compañías comprometidas con el proyecto. A principios del 93, **3DO Company** concedió una serie de licencias para que los fabricantes más importantes del sector crearan su propia versión de la máquina. Así, al conocido formato de Panasonic (**FZ-1 Real Interactive Multiplayer**), le seguirán el realizado por **Sanyo** y el de **AT & T**. El primero será un modelo calcado al de Panasonic, salvo en su forma, mientra que AT & T va a lanzar dos formatos: uno básico y otro **con posibilidad de módem y un programa de digitalización de voces.**

3DO, mucho más que una consola

El sistema **3DO Interactive Multiplayer** está diseñado para soportar **un gran número de periféricos**. Éstos son unos cuantos ejemplos:

- **Controles de alta tecnología** y todo tipo de joysticks.
- **Teclados y ratones** para facilitar la entrada de datos.
- **Modems para telecomunicaciones** e información.
- **Sofisticadas gafas tridimensionales** para multiplicar el realismo.
- **Una tarjeta de memoria como sistema de almacenamiento de datos** para salvar partidas de juegos, creaciones de arte, música y otra información.
- **Periféricos para conectar cámaras de video y VCR's** para edición de vídeos caseros.
- **Conectores MIDI** para sintetizadores y teclados musicales.
- Posibilidades para **aumentar la propia arquitectura del 3DO.**

El sistema 3DO también cuenta con un puerto específicamente diseñado para el **hardware de vídeo-compresión.**

KIRBY NES™

SE LO COME TODO EN TU CONSOLA

La Crítica ha dicho:

...estamos ante uno de los mejores juegos que se pueden encontrar hoy en día para la consola NES. (Super Juegos)

...Kirby se ha convertido en uno de los héroes más carismáticos de Nintendo. (Hobby Consolas)

Si buscáis un juego de plataformas simpático, largo y sorprendente, ya lo tenéis: Kirby. (Nintendo Acción)

Nos encontramos ante la novedad más caliente para un verano de 8 bits. (OK Super Consolas)

Kirby's Adventure™*

Nintendo Entertainment System®

EUROPA-VERSION

¡GRABA TU PARTIDA!

Original Nintendo Qualitäts-Siegel™

permite grabar tu partida

KIRBY : 00000
PUNKTE : 0016290

KIRBY : 00000
PUNKTE : 0063580

KIRBY : 0000
PUNKTE : 0108240

¡Pídelo en tu tienda!

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO. LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.



Avda. de la Industria, 8 - 28760 Tres Cantos (Madrid)
(91) 803 66 25 (8 líneas) - Fax (91) 803 35 76-803 22 45

programadores europeos.

H.C.: Cambiando de tema, tenéis una recreativa que se llama 3DO y la habéis transformado en una tarjeta japonesa. ¿Por qué?

C.T.: Hemos fundado una organización en Estados Unidos con vistas a lanzar nuestros títulos para recreativa, y además hemos conseguido la licencia de algunos productos de otras compañías. El mercado de los salones es muy diferente del que a nosotros nos ocupa. Vamos a ver recreativas con tarjetas de 3DO incorporadas, pero ése es un asunto aparte, porque pertenece a una división diferente con su propio personal y departamento de marketing. Están intentando generar sus propios beneficios. En este momento están usando una tarjeta estándar debido a la situación financiera, pero a finales de año incorporarán una tarjeta 3DO.

H.C.: «John Madden Football» es el programa que realmente sirve para medir el potencial de la máquina. ¿A dónde vais a llegar por ese camino?

C.T.: Sí, es difícil decir porqué y adónde podemos llegar. «John Madden» parece muy bueno, con una jugabilidad excelente. Ha resultado enormemente adictivo, incluso para la gente a la que no le gustaba el fútbol americano. Está dotado de secuencias cinematográficas e interacción, algo que falta por completo en otras máquinas que tienen grandes especificaciones técnicas. Vamos, que el juego en sí es casi insuperable.

Por otra parte, cuando veamos «FIFA Soccer» en 3DO (por cierto, saldrá en Europa allá por Navidades) nos vamos a quedar con la boca abierta. Hemos mejorado un juego ya perfecto con un seguimiento de los jugadores mediante una cámara y diversos ángulos de visión para ajustar la perspectiva, de modo que incluso se puede observar la acción en primer plano.

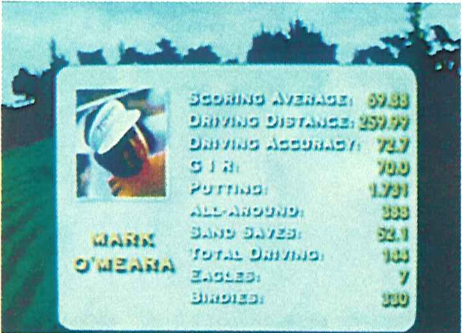
Desde el punto de vista técnico, ambos programas ofrecen una ambientación tan real que todo el mundo se siente inmerso en la acción. Muchas compañías incluyen un montón de secuencias cinematográficas, gráficos de ensueño, etc. Pero lo que más nos importa a nosotros es la jugabilidad, y lo demás se supedita a eso. Por supuesto, no hemos alcanzado una calidad televisiva, pero la inteligencia artificial es excelente, tenemos jugadores digitalizados y completamente animados, condiciones metereológicas... está a un paso de la televisión interactiva.

En cuanto a la evolución futura de 3DO, sólo diré que pronto se convertirá en la mejor máquina, porque reúne las mejores características.

H.C.: Por último, ¿crees que 3DO va a resultar un poco deficiente en relación con PSX y Saturn?

C.T.: Nadie va a poder juzgar la calidad de cualquiera de las consolas hasta que todas estén en el mercado. Nosotros no podemos arrebatarle ninguna cuota de mercado a Sony porque su sistema aún no está disponible y no saldrá en Europa hasta dentro de 18 meses. Si los sistemas funcionan y salen al mercado, los apoyaremos. Sería absurdo por nuestra parte no apoyar otra máquina.

No tenemos una fe ciega en 3DO, pero ahora mismo es nuestra máquina favorita, porque ya está en el mercado. Acudimos donde haya un formato consolidado, pero apoyamos todas las grandes máquinas. En fin, creo que con eso está todo dicho.



En cuanto supimos que Electronic Arts estaba detrás del proyecto del 3DO, empezamos a echar cuentas de cuándo iba a salir la versión de marras de «PGA Tour Golf». ¡Aquí la tenéis, amigos!



Una de las últimas novedades USA para la consola de Panasonic es «The Horde», una auténtica avalancha de calidad técnica y jugable que esperemos que muy pronto cruce el charco.

Futuros proyectos 3DO

El primer soporte **CD-ROM 3DO Interactive Multiplayer** es sólo el principio. La compañía tiene previsto **un amplio abanico de posibilidades para este sistema,** orientadas hacia distintos sectores gracias a las licencias de hardware concedidas a las empresas más importantes del entretenimiento. Estos son algunos de estos proyectos:

- Cable TV. Aprovechando la creciente tecnología a través de cable, un sistema 3DO podría jugar el papel de un soporte inteligente que proporcionara el acceso a películas digitales, tiendas interactivas, concursos y noticias en teletexto.

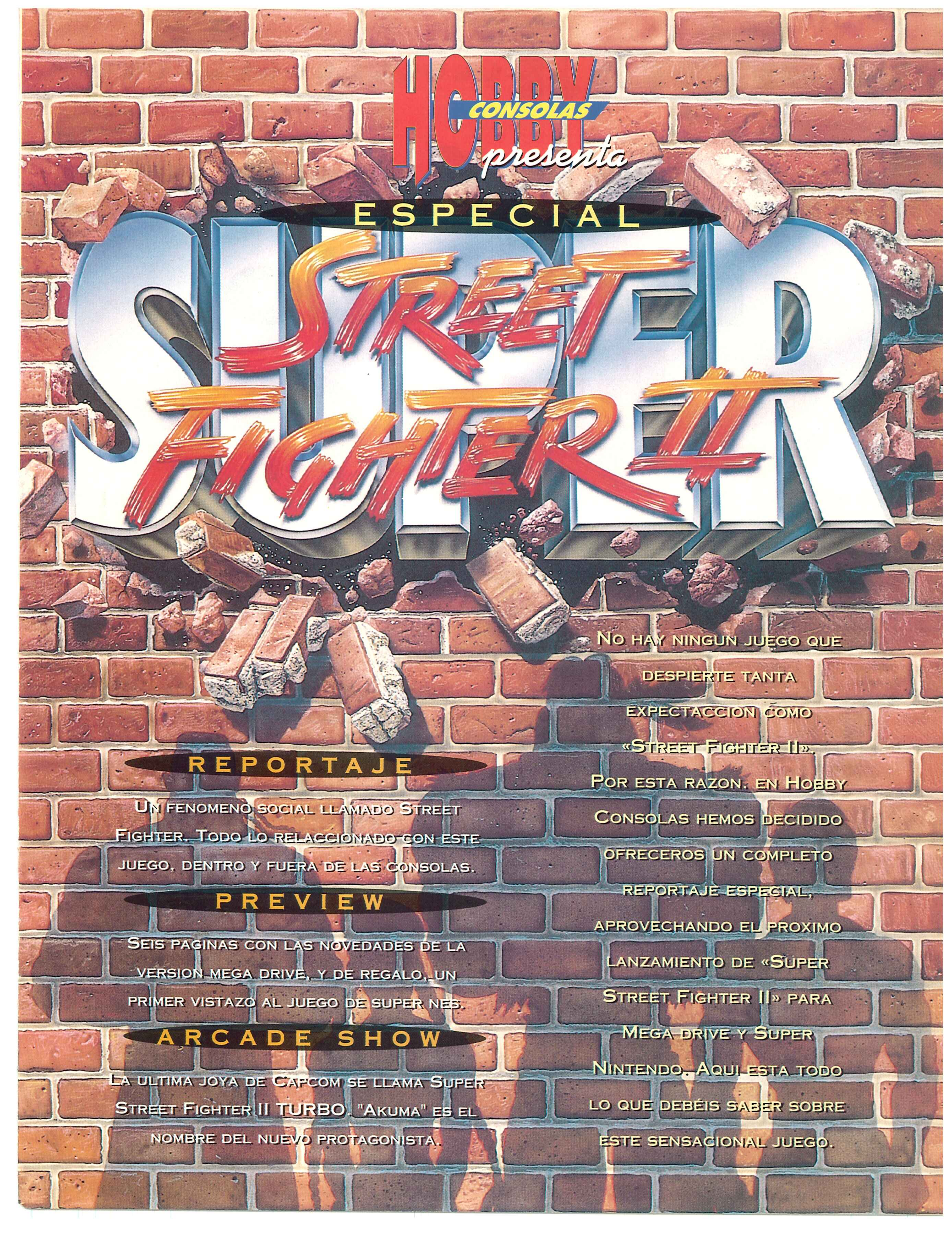
- Educación. 3DO M. I. podría utilizarse en los laboratorios y clases prácticas, de modo que profesores y alumnos compartieran información aprovechando la creciente tecnología multimedia.

- Video Producción. Las especiales configuraciones del 3DO pueden ser diseñadas para trabajar con múltiples señales de vídeo de alta calidad, para estudios de producción de bajo costo. Estos sistemas, en realidad, son ideales para la edición de vídeos caseros.

- Ordenadores personales. Gracias a la tarjetas de expansión de 3DO, los usuarios de PC pueden compartir títulos de software realizados para este sistema multimedia.

- Sistemas Portátiles. Un sistema Interactive Multiplayer portátil permitirá utilizar los discos de 3DO en cualquier lugar, dando a este sistema un nuevo nivel de utilidad.

Como veis, el sistema 3DO parece tener un largo futuro por delante.

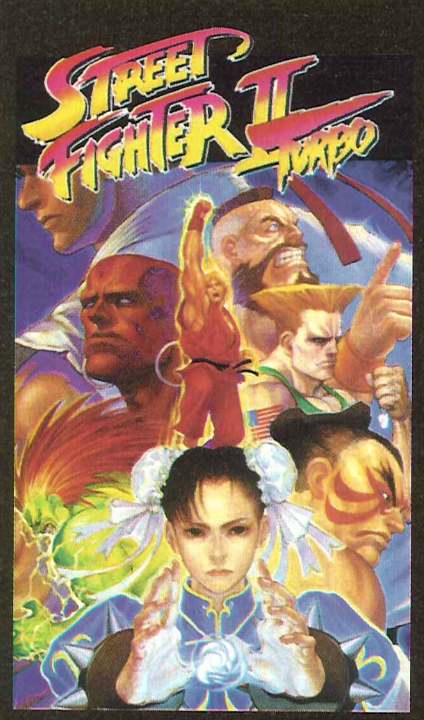

HOBBY CONSOLAS
presenta
ESPECIAL
SUPER STREET FIGHTER II
REPORTAJE
UN FENOMENO SOCIAL LLAMADO STREET FIGHTER. TODO LO RELACCIONADO CON ESTE JUEGO, DENTRO Y FUERA DE LAS CONSOLAS.
PREVIEW
SEIS PAGINAS CON LAS NOVEDADES DE LA VERSION MEGA DRIVE, Y DE REGALO, UN PRIMER VISTAZO AL JUEGO DE SUPER NES.
ARCADE SHOW
LA ULTIMA JOYA DE CAPCOM SE LLAMA SUPER STREET FIGHTER II TURBO. "AKUMA" ES EL NOMBRE DEL NUEVO PROTAGONISTA.
NO HAY NINGUN JUEGO QUE DESPIERTE TANTA EXPECTACCION COMO «STREET FIGHTER II». POR ESTA RAZON, EN HOBBY CONSOLAS HEMOS DECIDIDO OFRECEROS UN COMPLETO REPORTAJE ESPECIAL, APROVECHANDO EL PROXIMO LANZAMIENTO DE «SUPER STREET FIGHTER II» PARA MEGA DRIVE Y SUPER NINTENDO. AQUI ESTA TODO LO QUE DEBÉIS SABER SOBRE ESTE SENSACIONAL JUEGO.

Un fenómeno llamado Street Fighter



De unos años a esta parte, «SF II» ha sido denominado como el "fenómeno de entretenimiento de los 90" y ha copado el interés de los jugadores. Pero la "Street Fightermanía" se ha desatado completamente ante el anuncio del próximo lanzamiento del «Super Street Fighter II». De este modo, se está preparando una serie de dibujos animados, un cómic y hasta una película con los personajes del juego como protagonistas. En las próximas páginas os introducimos en la gran fiesta del «SF II».

Historia de una leyenda



Orden Cronológico de la aparición de los juegos de la serie «Street Fighter»:

•**1986 «Street Fighter»** (arcade): Presentación de Ryu y Ken (Sagat es uno de los jefes). Control de 6 botones.

•**1988 «Street Fighter»** (juegos de computadora): IBM PC/Compatibles. Atari ST. Commodore 64/128. Amiga.

•**Sep. 1990 «Street Fighter 2010»** (NES): (Un título de acción que no tiene nada que ver con el juego que conocemos hoy. Sin embargo, el original Ken aparece en este juego).

•**Marzo 1991 «Street Fighter II»** (arcade).

•**Abril 1992 «Street Fighter II Champion Edition»**. (arcade)

•**Julio 1992 Street Fighter II** (SN).

•**Nov. 1992 «Turbo Street Fighter II Champion Edition Hyper Fighting»**. (arcade).

•**Agos. 1993 «Street Fighter II Turbo»** (SNES).

•**Sep. 1993 «Street Fighter II Special Champion Edition»**. (MD).

•**Oct. 1993 «Super Street Fighter II»** (arcade).

•**Marzo 1994 «Super Street Fighter II Turbo»** (arcade).

•**Julio 1994 «Super Street Fighter II»** (SNES y Mega Drive). (en USA y Japón)

La película ya está en marcha

Después de muchos e incesantes rumores, parece que al fin el proyecto de **la película basada en el juego «Street Fighter»** comienza a hacerse realidad.

Además de la participación ya conocida del prestigioso guionista **Steven A. de Souza** ("La Jungla de Cristal" entre otras) y del karateka belga **Jean Claude Van-Damme en el papel del Coronel Guile,** Capcom nos ha desvelado el resto de los actores que protagonizarán el filme junto a Van-Damme. También sabemos que las compañías **Universal y Columbia** serán las encargadas de la distribución de la cinta, que probablemente se estrene **estas Navidades en USA, y en la primavera del 95 en el resto del mundo**. Pero atentos a estos nombres, porque alguno os va a sorprender...



De padre de familia en los Addams a M. Bison en SF II. ¡Vaya un cambio!



Como anillo al dedo le va el papel. Van-Damme será Guile en la película.

Coronel Guile: **Jean Claude Van-Damme** ("Kickboxer", "Soldado Universal", "Blanco Humano"...).

Bison : **Raul Julia** ("La familia Addams").

Chun Li: **Ming Na Wen** ("El Club de la Buena Estrella").

Sagat: **Wes Studi** ("Gerónimo", "El Último Mohicano").

Cammy: **Kylie Minogue** (Cantante pop).

Ryu: **Byron Mann.**

Balrog: **Grand Bush.**

E. Honda: **Peter Tuiasosopo.**

Vega: **Richard Jay.**

Dee Jay: **Miguel Núñez**.

Ken: **Dammien Chappa.**

Dhalsim: **Roshan Seth.**

T.Hawk: **Gregg Rainwater.**

Además se presenta un nuevo personaje llamado **Capitán Sawada**, cuyo papel representará el actor **Kenya Sawada,** y que forma parte del comando liderado por Guile.

Por otra parte, los papeles de Zangief, Blanka y Feilong todavía no han sido asignados, aunque algunos críticos ya han comenzado a hacer sus apuestas (el papel de **Zangief** parece reservado al actor **Dölph Lungrend**)

Aún no se sabe cual será la línea argumental de la cinta, pero parece claro que no tendrá nada que ver con la serie de dibujos animados que acaba de estrenarse en Japón.

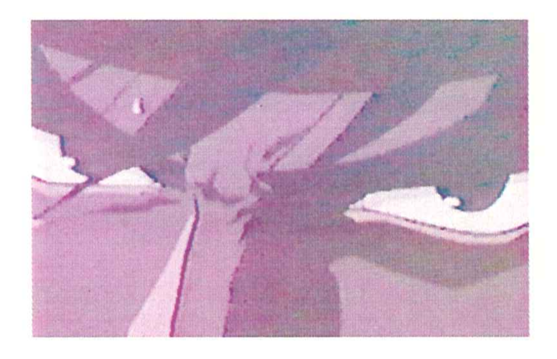
Todo hace pensar que **la película girará en torno al WorldWarriorTournament** el torneo que reune a los mejores luchadores del mundo (algo parecido a lo que se hizo en el primer éxito de Van-Damme, "Contacto Sangriento").

De todos modos, se espera que esta nueva producción se convierta en el éxito de la temporada.



El legendario Geronimo (Wes Studi) se ha convertido en el malvado Sagat.

La serie más esperada



No hay duda de que en Japón saben lo que se hacen. Aprovechando el tirón que puede suponer la popularidad de un juego como «Street Fighter», ya se ha preparado **una serie de dibujos animados** protagonizada por los personajes de la famosa creación de Capcom. **Ryu, Ken, Chun Li** y compañía **llevarán todos sus combates a la pequeña pantalla**, en una serie que promete ser el bombazo de año. De momento está previsto que comience su emisión (**en Japón,** claro está) **en este mes de junio**, lo que parece más incierto es que se estrene en España antes de finalizar este año. De todos modos, y para ir abriendo boca, podéis deleitaros con esta imágenes.

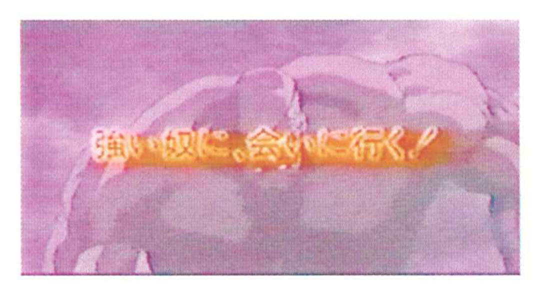






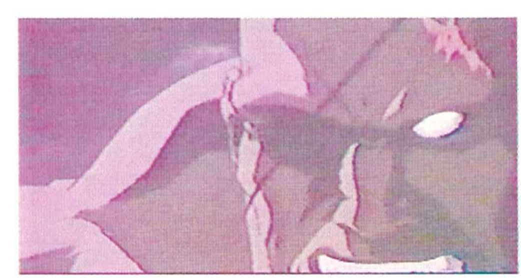












Hablamos con los programadores de «Super Street Fighter II» para Super NES y Mega Drive.

"SUPER STREET FIGHTER II ES MUY SUPERIOR A LAS ANTERIORES VERSIONES"

Viven en el más absoluto secreto. Sus identidades no pueden ser reveladas a los medios de comunicación, y de un tiempo a esta parte se han convertido en las personas más cotizadas dentro del mundo del software. A pesar de ello, Hobby Consolas ha conseguido entrevistarles en el mismísimo corazón de Japón, en exclusiva para todos sus lectores. Ellos son **los creadores del juego más famoso** en la joven historia de las consolas.

Pregunta: ¿Cuánto tiempo habéis tardado en realizar las versiones de «SSF II» para los 16 bits?

Respuesta: Bueno, el proceso de elaboración lleva un tiempo considerable, puesto que hay que poner en práctica una serie de ideas, y discutir sobre lo que se va a incluir o no. Pero el tiempo aproximado en programar el juego en sí ha sido de 5 meses para Super Nintendo y 4 meses para Mega Drive.

P.: ¿Cuántas personas han intervenido en la realización de estos juegos?

R.: Si tenemos en cuenta sólo a la gente que ha intervenido directamente en el juego, calculamos que unas 25 personas para cada versión.

P.: ¿Por qué se ha utilizado esa cantidad desorbitante de megas? ¿En qué apartado se ha empleado más memoria?

R.: Bien, hay que tener en cuenta que estamos hablando de unos juegos que no tienen nada que ver con otros juegos de lucha que han aparecido para estas consolas. De ahí que haya utilizado toda esa memoria. La mayor parte de esos megas se han



El cómic

Obviamente, en un país como Japón, en el que **la fiebre del "Manga"** crece día a día, no podía faltar un cómic dedicado exclusivamente a los personajes y situaciones que aparecen en el juego «Street Fighter». Al más puro estilo de los mangas más conocidos (como "Dragon Ball Z"), esta publicación narra **las aventuras de Ryu y sus compañeros,** tomando como base la historia que se ha ido gestando sobre ellos a lo largo de estos años, pero dándole ese **"toque" de aventura y violencia propio de este género.** Hay buenos y malos, personajes secundarios, e incluso un matiz erótico. **Pronto estará en nuestro país.**

Street Fighter II en cifras

La popularidad y **el éxito de «Street Fighter II»** rivaliza incluso con el legendario «Pac-Man». Si no lo creéis, mirad estos datos:

- Los fans de «SF II» se han gastado **cerca de medio billón de dólares** en monedas jugando a las versiones arcade de este juego de lucha.

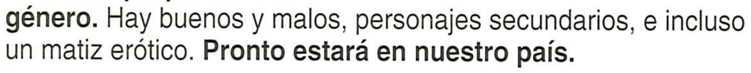
- La industria del sector reconoce que las series de «SF II» son **responsables de la revitalización del mercado de los salones arcade,** que hace unos años sufrieron una recesión dramática.

- «Street Fighter II» **fue premiado en 1991 como el Juego Arcade del Año por el AMOA** (Amusement and Music Operator's Association), el organismo más importante dentro del sector. «Street Fighter II Champion Edition» fue galardonado con el mismo premio en 1992.

- **Más de 100.000 unidades** de «Street Fighter II», «Street Fighter II Champion Edition» y «Super Street Fighter II» **han sido distribuidas por los salones recreativos** de todo el mundo (normalmente, un "Top Ten" de las listas de juegos apenas sobrepasa las 3.000 unidades).

- Las versiones de «Street Fighter II» **para sistemas domésticos** han vendido **más de 10 millones de unidades en todo el mundo,** superando claramente a las series de «Sonic the Hedgehog» de Sega y a las de «Mortal Kombat» de Acclaim.

- Como parte del programa de marketing de Capcom, **se han concedido alrededor de 30 licencias** para la realización de diversos juguetes o productos publicitarios basados en los personajes del juego, siendo la más famosa la destinada a la producción de la película con el mismo título.



Más cosas

Uno de los sectores donde más ha incidido el **departamento de marketing de Capcom,** ha sido en lo referente a todo tipo de artículos relacionados con el juego. Dos claros ejemplos son **el divertido reloj** que podéis ver en esta imagen, y una **maquinita portátil** en la que se puede jugar a un «Street Fighter» orientado hacia el público infantil.





utilizado en todo lo relacionado con los personajes: gráficos, animaciones, movimientos especiales. El resto se ha utilizado en los demás aspectos: escenarios, música, efectos de sonido...

P.: ¿Qué novedades más apreciables destacaríais con respecto a las anteriores versiones de «SF II» para consola?

R.: En primer lugar, los cuatro nuevo personajes. Sin duda es la novedad más impactante, Después, aspectos como los nuevos movimientos de los personajes antiguos o el hecho de que hayamos redibujado todos los gráficos, estamos seguros que también sorprenderán a todos los usuarios.

P.: ¿Pensáis que estas dos nuevas versiones son muy superiores a los anteriores «SF II Turbo» para Super NES y «SF II Special Champion Edition» para Mega Drive?

R.: Por supuesto. «Super Street Fighter II» es muy superior a las anteriores versiones. Eso es algo que cualquier persona comprobará en cuanto eche la primera partida.

P.: ¿Se ha mejorado también la jugabilidad?

R.: La jugabilidad es un aspecto difícil de mejorar en un juego como éste, puesto que en todas las versiones de «SF II» raya casi la perfección. Sin embargo, sí podemos decir que, por ejemplo, los movimientos especiales se ejecutarán con mayor facilidad que en las versiones Turbo o Special Champion Edition, con lo que este aspecto subirá mucho enteros.

P.: Por último, ésta es una época en la que los juegos de lucha están más de moda que nunca. ¿Cuáles son las bazas que jugará «SSF II» con respecto a, quizá, su máximo rival, «Mortal Kombat II»?

R.: Muy buena pregunta, pero supongo que ya os imagináis nuestra respuesta.

Pensamos que aspectos como la asombrosa variedad de movimientos y "combos", la excelente calidad gráfica y la insuperable jugabilidad son infinítamente superiores en comparación con «Mortal Kombat II». Y lo mismo que lo pensamos nosotros, lo podrá pensar cualquier usuario cuando tenga ante sí el juego.

Desde luego, a los chicos de Capcom no le falta confianza en sus posibilidades. Veremos si sus previsiones se hacen realidad.



Super Street Fighter II Turbo

A TODA POTENCIA

Cuando todavía estamos sorprendidos por el lanzamiento para consola de «Super Street Fighter II», Capcom rompe moldes con una nueva versión de la serie: «SSF II TURBO». El mejor Street Fighter de todos los tiempos ya está disponible en las mejores salas recreativas del país. Si queréis conocerlo a fondo, no os perdáis ni una letra de este reportaje.

El acontecimiento fue tan importante que estuvo presente en las portadas de las revistas especializadas más importantes del mundo. Hace un par de meses, **Capcom lanzaba al mercado un nuevo producto,** sin embargo, no se trataba de un juego normal y corriente.

La compañía japonesa había puesto al servicio del usuario la nueva y más completa versión del juego de lucha más popular de la historia. Tan solo **se había añadido el término TURBO** al título de su predecesor, pero el impresionante y sorprendente número de novedades rápidamente demostró que el título se había quedado "pequeño" con respecto al juego.

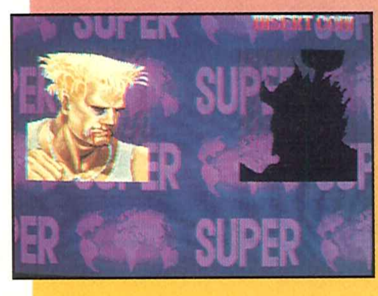
«**Super Street Fighter II TURBO**» presenta un nuevo concepto en cuanto a juegos de lucha se refiere, siguiendo la línea que ya se había marcado con la anterior versión. La clave de este nuevo concepto radica en que **no sólo importa la victoria, sino también "cómo se gana"**. De este modo, la máquina en todo momento se encarga de puntuar las combinaciones de golpes que realiza el jugador, premiando, sobre todo, aquéllas que se efectúan **con los movimientos más difíciles de ejecutar** (ya sean golpes especiales o "magias").

En base a esta premisa, Capcom ha introducido una de las novedades más importantes en este juego. Ahora, cada luchador cuenta con una **segunda barra de energía** que se sitúa en la parte inferior de la pantalla. Esta barra comienza a crecer nada más empezar el combate, haciéndolo con mayor o menor velocidad en virtud de cómo se vaya desarrollando el combate (cuantos más "combos", más velocidad). Cuando la energía de esta barra llegue a su tope, aparecerá la palabra **"Super"**, momento en el cual el luchador **estará preparado para ejecutar el llamado "Super Combo"**, un súper ataque con el que se ha obsequiado a cada jugador, capaz de acabar con la mitad de la energía del rival. En caso de que



En el momento de ejecutar un Super-Attack, aparecerán las sombras del luchador .









«Super Street Fighter II TURBO» se está convirtiendo en uno de los juegos "estrella" de los salones recreativos. Sin duda, Capcom ha conseguido superarse a sí misma.

este movimiento sirva para concluir el combate, la pantalla mostrará una enorme explosión, ofreciendo una espectacularidad jamás vista en un juego de lucha.

Una vez se haya realizado este súper ataque, será necesario **esperar a que esta barra vuelva a llenarse** por completo para poder ejecutar otro movimiento de este tipo. Por supuesto, obvia decir que este nuevo aspecto confiere un nuevo atractivo a cada combate, aumentando la capacidad de lucha de cada personaje.

Por otro lado, «SSF II TURBO» tiene el honor de presentar a un nuevo luchador. **Su nombre es AKUMA y pasa a ser el jefe final del torneo.** En Japón se le conoce como **Gouki**, y es, nada menos, que el hermano menor de Ryu y Ken, y ha llegado al torneo para solucionar viejas rencillas familiares. Pero lo más importante es que estamos ante **el luchador más poderoso de la historia de los «Street Fighter's»**, y según sus creadores es prácticamente invencible. Todo un reto para el buen "jugón".

A todo esto hay que añadir los nuevos niveles de velocidad, más fases de bonus, una impresionante presentación y una **realización técnica** que parece no tener límites. En fin, no cabe duda de que esta vez **Capcom** ha rozado la perfección.





Super-Combo-Finish



*Es, sin lugar a dudas, **el momento más espectacular** de todo el juego. Si al utilizar un **Super Attack** conseguís acabar con toda la resistencia del rival, veréis **cómo se ilumina toda la pantalla** al mismo tiempo que aparecen las palabras **"Super-Combo-Finsh"**, presentando la imagen el aspecto que veis a la izquierda. Por supuesto, esta situación es **una de las más puntuadas** por la máquina, aunque también, la más difícil de ejecutar.*



La aparición en escena del nuevo personaje, Akuma, es tan espectacular como su propio estilo de lucha. Tras derrotar a Bison, llegará el momento de enfrentarse con "El Diablo".

Todos los decorados han sido mejorados, así como los propios luchadores. La realización técnica de este nuevo «Street Fighter» es impecable.

El mejor Street Fighter de la historia

__Capcom__ ha vuelto ha dar en el clavo. Esta nueva versión tenía que ser algo realmente distinto, pero es difícil __mejorar un juego ya de por sí magnífico.__ Por esta razón, la compañía japonesa ha optado por enfatizar el aspecto que más llama la atención en una máquina recreativa: __la espectacularidad.__

__«SSF II TURBO»,__ además de tener las virtudes de las anteriores versiones (asombrosa jugabilidad, acción sin límites y diversión por los cuatro costados), posee ese raro "don" que le permite __ser el centro de atención en una sala llena juegos de alto nivel.__ Gracias a los nuevos súper-golpes __(Super Combos)__ «SSF II TURBO» permite disfrutar como nunca __de un combate "one-to-one".__ Además, la excelente calidad técnica, con __especial mención para el sonido,__ completa este nuevo lujo de Capcom. El precio no varía de lo habitual en este tipo de juegos __(100 pts por partida),__ aunque quizás __la notable dificultad__ pueda desanimar a más de uno en las primeras partidas. Pero si eres osado...



PREVIEW



40 megas de acción

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: CAPCOM
- FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

Todavía estamos casi sin aliento. De un plumazo y sin previo aviso, Sega acaba de anunciar el lanzamiento más esperado del año: «Super Street Fighter II». El mejor juego de lucha de todos los tiempos, en un nueva versión con 4 luchadores más y un montón de espectaculares sorpresas. Y todo ello avalado por un número de megas de memoria que casi dobla a los mejores juegos de Mega Drive. ¿Aceptáis el reto?



A finales del año pasado, **Capcom** lanzó al mercado la nueva **versión recreativa** de su archiconocido **«Street Fighter II».** Tras varios meses de especulación, la compañía japonesa optó por añadir al nombre del juego el termino **"Super"** e incluir, como novedad más reseñable, la presentación de **4 nuevos luchadores**.

Una pregunta surgió en la mente de todos: ¿cuándo veríamos este juego convertido para consola? Pues bien, tras cientos de rumores y varias promesas incumplidas, **en septiembre estará disponible la versión para Mega Drive.** Pero lo que muy pocos esperaban es que este juego aterrizara en los 16 bits de Sega nada menos que con **¡40 megas de memoria!.**

Por supuesto, tened por seguro que os aguardan muchas sorpresas en este nuevo juego. Básicamente, **«Super Street Fighter II The New Generation»** (nombre completo del cartucho) será el mismo que está arrasando en las recreativas desde finales del 93. Así, aparte de los 12 luchadores de siempre, se incluirán los **4 nuevos personajes: Cammy, Dee Jay, Feilong y T. Hawk**. Esto supone que os encontraréis con un juego de lucha con **16 personajes repletos de golpes y movimientos especiales,** ya que los 12 luchadores "antiguos" contarán con, al menos, un nuevo "súper golpe".

Por otro lado, el programa contará con **varios modos de juego,** entre los que se incluyen distintos torneos, y con combates para conseguir records de puntuación o tiempo. Además, los 40 megas de memoria se dejarán notar en la realización técnica. Entre otras cosas, el juego presentará **un colorido excepcional y una definición de los personajes realmente increíble**. Algunos escenarios serán modificados con respecto al anterior cartucho, y **los decorados de los nuevos personajes** van a resultar de lo mejorcito que se haya visto en una consola.

Pero ya no os contamos más. En el próximo número os daremos más datos sobre este "bombazo", y en septiembre tendréis la review más completa sobre el «Super Street Fighter II» para Mega Drive. Tan solo un pequeño apunte: el precio final del cartucho **no superará las 11.000 pts**... ¿Alguien da más?





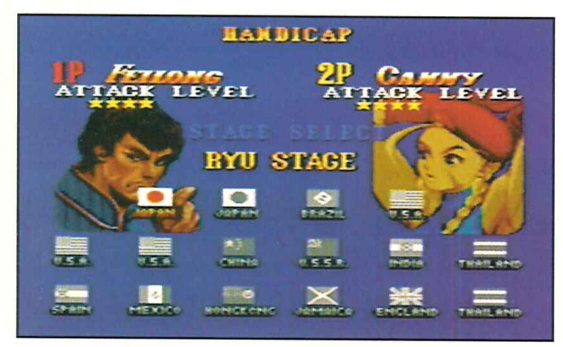












Como veis, el Modo Versus contará con un extenso repertorio de escenarios para elegir. Nada más y nada menos que 16.



Por supuesto, no van a faltar las famosas fases de bonus. La pregunta es...¿nos sorprenderán con una nueva fase?

La friolera de 40 megas de memoria, cuatro nuevos luchadores y un extenso repertorio de golpes podrán conseguir que «Super Street Fighter II» haga realidad algo que parecía imposible: superar a la anterior versión.

Nada más comenzar el combate, la máquina nos dará la puntuación del primer golpe. También lo hará con los "combos".



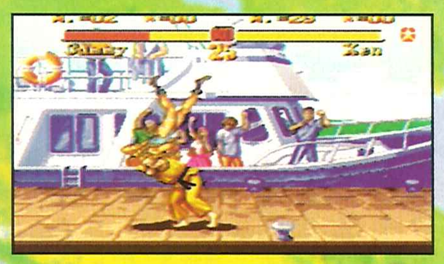
Aquí tenéis uno de los 6 modos de juego con que cuenta «SSF II.» La diversión estará asegurada en cada torneo.











Ken *regresará al torneo más entrenado que nunca. Su nuevo golpe,* ***Violent Punch Dragon,*** *le dará la fuerza necesaria para convertirse en uno de los luchadores más peligrosos de la competición. Su objetivo será recuperar el protagonismo perdido en anteriores combates.*



KEN
U.S.A.

BALROG
U.S.A.





Balrog *va a seguir siendo el rey de Las Vegas. Después de ganar varias competiciones menores y perfeccionar su limitada técnica, ha decidido convertirse en el mejor guerrero del mundo enfrentándose a los mejores luchadores. Un espectacular movimiento llamado* ***Jackhammer Upper Cut*** *será su mejor baza en esta ocasión.*



BISON
EVIL ORGANIZATION



M. Bison *seguirá liderando la peligrosa organización criminal llamada* ***"Shadowlaw".*** *Su poder ha aumentado con el tiempo, y ahora se presentará con un nuevo y sorprendente golpe denominado* ***Flying Psycho Fist.*** *Su fuerza va a ser ilimitada.*



DEE JAI
JAMAICA

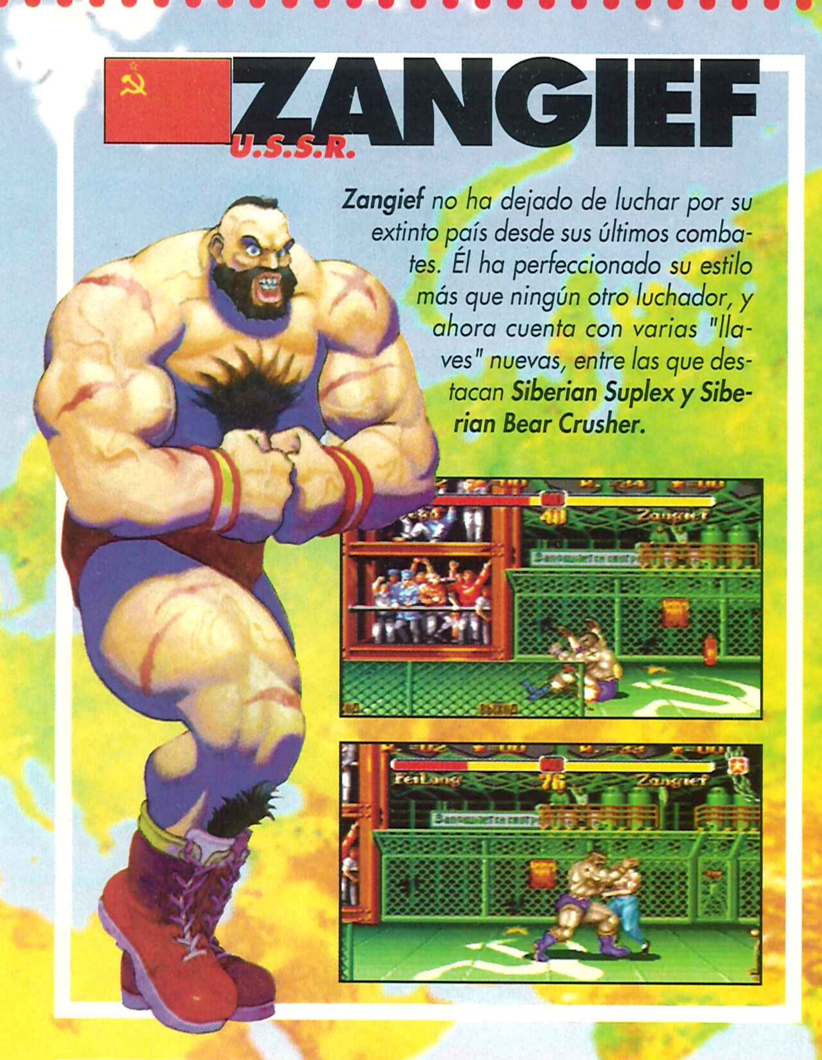
NUEVO PERSONAJE

Dee Jay *ha pasado sus 31 años en Jamaica. Allí creó su técnica de lucha, mezclando el poderoso* ***Kickboxing*** *con su afición* ***por los bailes nativos.*** *De este modo se ha convertido en un luchador fuerte y muy ágil, y ha llegado a la conclusión de que en este torneo va a tener ocasión de demostrarlo.*









ZANGIEF
U.S.S.R.

Zangief no ha dejado de luchar por su extinto país desde sus últimos combates. Él ha perfeccionado su estilo más que ningún otro luchador, y ahora cuenta con varias "llaves" nuevas, entre las que destacan **Siberian Suplex y Siberian Bear Crusher.**

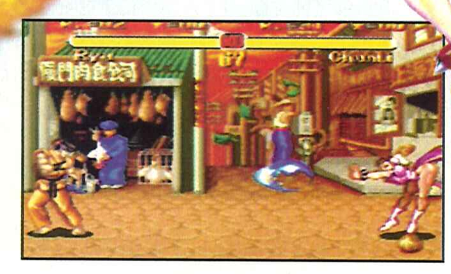


Ryu continúa buscando la paz y la perfección de su espíritu combatiendo contra los mejores guerreros del Universo. Ahora contará con una nueva "supermagia" que le permitirá convertir a sus rivales en ceniza, denominada **Red Fireball.** Con ella va a pretender revalidar su viejo título de **Campeón del Torneo.**

RYU
JAPON

CHUN-LI
CHINA

Chun Li volverá al torneo para intentar de nuevo desarticular a la organización criminal "Shadowlaw" y **vengar así la muerte de su padre.** Durante este tiempo Chun Li ha depurado su técnica, y ahora cuenta con una nueva magia llamada **Kioken,** además de unos cuantos movimientos realmente efectivos.







FEI-LONG
HONG KONG

NUEVO PERSONAJE



Fei Long ha pasado gran parte de su vida perfeccionando todas las técnicas de lucha de su país, hasta lograr convertirse en uno de los maestros de **Jeet Kune Doo.** En principio dedicó su sabiduría al cine, pero pronto se dio cuenta de que su verdadero lugar estaba aquí, entre los mejores luchadores del mundo.

PREVIEW

GUILE
U.S.A.

Guile intentará vengar la muerte de su amigo Charlie. Sin embargo, apenas ha entrenado en los últimos años. Aun así, no hay que olvidar que fue uno de los mejores luchadores del torneo, y todo el mundo cree que **esconde algún golpe.**









Vega se va a encontrar en su mejor momento de forma. No sólo será más rápido y ágil que en el anterior torneo, sino que además poseerá nuevos golpes, como el fulminante **Claw Thurst** o el poderoso **Double Back Flip**. Esta vez no dejará pasar su oportunidad de conquistar el trono de "mejor luchador del mundo".



VEGA
ESPAÑA



T. HAWK
MEXICO

NUEVO PERSONAJE





Al igual que Chun Li, **Thunder Hawk** acudirá al torneo para **destruir a M. Bison.** La organización Shadowlaw arrasó la tribu donde vivía con su familia, y ahora este indio americano sólo buscará venganza. T. Hawk basará toda su fuerza en **el tamaño de su cuerpo,** con el que golpeará a sus rivales hasta triturar todos sus huesos.

Pese a que todo el mundo cree que **Blanka** finalmente ha encontrado su destino, el caso es que **"la bestia de Brasil"** aún no conoce sus orígenes. Su estilo de lucha será más maduro que en otras ocasiones, y cada uno de sus golpes estará plenamente calculado. Buena prueba de ello será su nuevo **Beat Leap,** un súper-golpe pleno de agilidad y potencia.





BLANKA
BRASIL

CAMMY

REINO UNIDO

NUEVO PERSONAJE



Cammy fue encontrada por el **Servicio de Inteligencia Británico** cuando tan solo era una niña. Desde entonces, fue entrenada para convertirse en una auténtica máquina de luchar, y actualmente su única obsesión es averiguar su misterioso pasado. Su **rapidez** resultará temible.

Edmond Honda va a regresar tras conseguir un nuevo título de **Campeón de Sumo**. Una vez más, este inmenso luchador estará dispuesto a demostrar que el suyo es el mejor estilo de lucha del mundo. Se rumorea que no ha perdido **ni un ápice de fuerza** en todo este tiempo.



E-HONDA

JAPON

DHALSIM

INDIA

Dalshim se ha convertido en el luchador más veterano del torneo, pero también en el más experto. Todavía mantendrá un **perfecto equilibrio entre la mente y el cuerpo**, y va a ejecutar con mayor maestría que nunca su **técnica de la invisibilidad.** Incluso se rumorea que ha aumentado su agilidad.





Sagat sufrió en un tiempo la humillación más grande de su vida cuando fue derrotado por Ryu. Por ello, no ha dejado de entrenar preparándose para este nuevo torneo. Hay quien dice que será **el mejor luchador de todos los presentes,** pero eso es algo que está por demostrar. De todos modos, será uno de los favoritos.

SAGAT

THAILAND

Y EN NOVIEMBRE...

SUPER STREET FIGHTER II

EN SUPER NINTENDO

No habrá que esperar mucho. Si todo se desarrolla normalmente, **en noviembre** estará disponible en el mercado español la versión de **«Super Street Fighter II» para Super Nintendo.** Todo un súper lanzamiento de **32 megas** que se convertirá en el primer juego para Super Nintendo que llegue a España con esa impresionante cifra (a menos que Arcadia se adelante con su **«Slam Masters»**, que aquí será conocido como **«Muscle Bomber»**).

Capcom ha realizado para Super NES una versión muy similar a la de Mega Drive. Básicamente es el mismo juego, de ahí que su máximo atractivo sea la presentación de los **4 nuevos personajes y los nuevos golpes** de los Ryu, Ken y compañía. Además, el juego contará con una **realización técnica sublime,** en la que destaca su colorido y un sonido que en algunos momentos se asemeja al de la recreativa.

Por supuesto, no faltarán los seis modos de juego, los cuatro niveles de velocidad y todas las sorpresas que ya os hemos contado en la preview de Mega Drive. De momento, podéis deleitaros con **las imágenes de esta versión para Super Nintendo.** ¡Que no se os caiga la baba!

















1er CONCURSO PUBLICITARIO DURACELL®

Dale caña a tu imaginación. Invéntate un anuncio DURACELL®

¡EL GANADOR SE CONVERTIRA EN EL ANUNCIO DURACELL DE HOBBY CONSOLAS!



• Si tu anuncio es el más imaginativo y rompedor de todos, te mereces un premio que te corte la respiración: un **MULTIMEGA** **¡La más fuerte, salvaje y devastadora de todas las videoconsolas!**
• 3 funciones en una
- MEGA DRIVE - MEGA CD
- CD portatil - ¡¡25 Mhz!!



• Si quedas en segunda posición, te llevarás la portátil más perseguida de toda la galaxia: **La GAME GEAR con adaptador TV.**



• Y, si eres el tercero, preparate a derrapar de gusto, con la portátil de los más jugones: la **GAME GEAR.**



1. Podrán participar en este concurso todos los lectores que envíen un anuncio junto con el cupón de participación debidamente cumplimentado, a la siguiente dirección:

DURACELL
I CONCURSO PUBLICITARIO
Avda. Ingenieros Hermanos Granda, 39 - 28022 MADRID

2. Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos hasta el 26 de Agosto de 1994.
3. El participante cede los derechos a DURACELL para publicar y utilizar su trabajo en cualquier soporte.
4. Los resultados de este concurso se publicarán en el número de Octubre de la revista.
5. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores de este concurso: DURACELL.

* El hecho de tomar parte en este sorteo, implica la aceptación total de sus bases.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Localidad: ____________ Provincia: ____________

C.P.: ________ Teléfono: ________ Edad: ________

PREVIEW

Ratón, este verano ¡¡pillarás al gato!!

- **CONSOLA: SUPER NINTENDO**
- **COMPAÑÍA: ACCLAIM**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: AGOSTO**

Son salvajes, son rápidos, son graciosos, son los preferidos de los Simpsons, lo que supone una garantía de diversión. Se trata de Itchy y Scratchy, el ratón y el gato más increíbles que hemos visto en la pantalla de un televisor y que este verano desembarcarán en Super Nintendo de la mano de Acclaim.



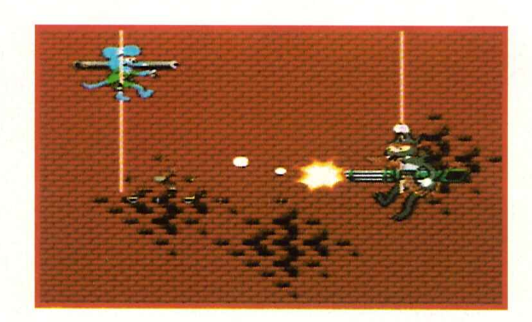
Bart y Lisa Simpson les encantan los dibujos animados. Su preferida es una singular serie que se emite todos los días en la televisión de Springfield, que está **protagonizada por Itchy y Scratchy**, quizá más conocidos entre vosotros como **Pica y Rasca**. Se trata de un ratón y un gato con los que **Matt Groening** se propuso parodiar a famosos personajes de los dibujos animados como Tom y Jerry o el gato Jinks y los ratones Pixie y Dixie. Pero en el caso de nuestros dos protagonistas las tornas cambiaban radicalmente, ya que **era el ratón quien perseguía incansablemente al pobre gato.**

Pues bien, ahora que los personajes de los dibujos se pasean por las consolas como Pedro por su casa, era casi imperdonable que Itchy y Scratchy no protagonizaran su propio cartucho. **Acclaim** se ha encargado de ello creando **un juego tan sorprendente como divertido, en la línea de sus aventuras televisivas.** El protagonista indiscutible será el ratón Itchy, cuya máxima ambición consistirá en hacerle todo tipo de «perrerías» al gato Scratchy, quien además asumirá el nada agradable papel de enemigo final en las más de seis fases que compondrán este cartucho.

Por supuesto, para combatir tanto al gato como a los innumerables mininos que intentarán que Itchy fracase, nuestro intrépido ratón contará con un **amplio repertorio de armas,** a cuál más contundente. **Bazookas, lanzallamas, arcos y flechas, pistolas, metralletas, hachas variadas...** cualquiera de ellas será buena para darle su merecido a Scratchy. Y para dar más espectacularidad al tema, el gato perderá cada una de sus siete vidas **como lo hacía en «The Simpsons»**, de una manera salvaje.

Para terminar, adelantaros que cada fase estará localizada **en un escenario diferente,** que además sirve para parodiar una determinada película famosa. Así es el caso de **"La Aventura del Poseidón"**, **"Los Siete Magníficos"** o la taquillera **"Parque Jurásico"**. En todas ellas tendréis **plataformas para parar un tren** y para demostrar que a estas alturas no hay cartucho de este tipo que se os resista.





ITCHY & SCRATCHY

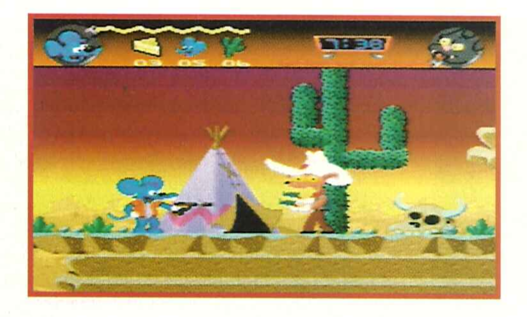


Itchy acabará con su gatuno enemigo de las formas más salvajes. Aquí tenéiss una pequeña muestra.



En la Prehistoria, nuestro ratón tendrá que enfrentarse a gigantescos pterodáctilos.





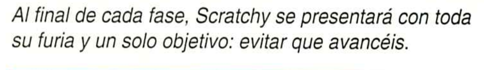








Al final de cada fase, Scratchy se presentará con toda su furia y un solo objetivo: evitar que avancéis.



Los personajes favoritos de los Simpson se convertirán en vuestros ídolos gracias a este divertido juego.



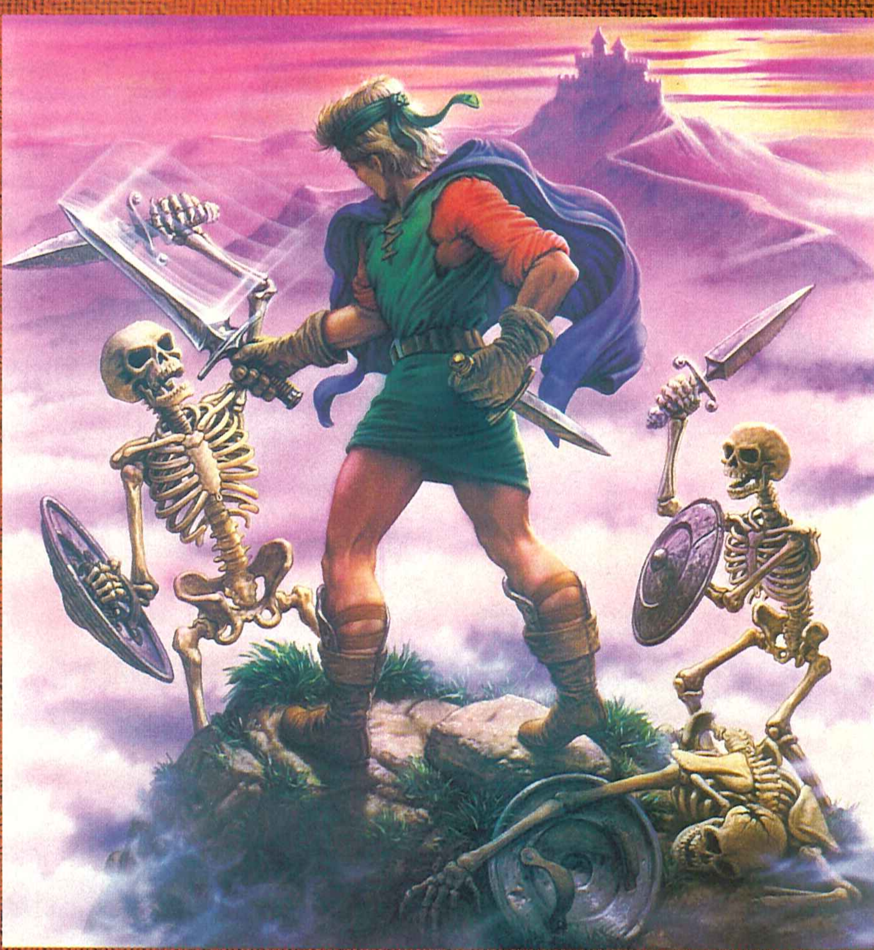
Itchy podrá emplear un variado repertorio de armas que abarcan desde un bate hasta lanzallamas.







PREVIEW



Para vivir la aventura

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: SEGA
- FECHA DE LANZAMIENTO: AGOSTO

Lo que parecía imposible hace dos meses se está haciendo realidad. Los juegos de aventura, que han ganado adeptos en nuestro país a marchas forzadas, están a punto de entrar por la puerta grande de Mega Drive. El enorme potencial de este género no ha pasado desapercibido y Sega, ya nos tiene preparada una sorpresa para el mes de agosto: «Shining Force 2», la segunda parte de todo un clásico, está en camino.

Con **«Shining Force 2»** descubriremos un mundo asombroso, vibrante y lleno de aventuras para disfrutar: **el mundo del Rol,** no tan desconocido como algunos piensan, y tan apasionante que pocos son los que consiguen desligarse de su atractivo.

¿Qué pasa?, ¿que todavía no sabéis de qué va esto? Pues de purita diversión. En cualquier juego de rol **hay que asumir el papel de protagonistas,** en toda su dimensión. No sólo se mueve a un muñequito por la pantalla, sino que se debe **tomar la responsabilidad de todas sus acciones y decidir qué hay que hacer y en qué momento.** Además, se dispone de un **enorme mapeado** por el que desplazarse libremente.

Claro que con «Shining Force 2» las cosas llegarán aún más lejos, ya que **nuevos héroes se irán añadiendo** a vuestra comitiva y os seguirán a cualquier lugar, de tal manera que su destino también dependerá de vuestras decisiones. Magos, ladrones, guerreros, caballeros, centauros, arqueros, brujas, enanos y hasta obispos se unirán a vosotros para luchar contra tenebrosas criaturas y oscuros soldados enemigos. Así, tendréis que aprender a gobernar los movimientos de vuestros aliados y **asimilar un estilo de lucha bastante diferente** a lo que sería un típico arcade. Eso sí, no podréis olvidarnos de **hablar con las gentes que encontréis** en vuestro camino ni de **pasar por las tiendas y la herrería para armaros hasta los dientes,** pagando una buena cantidad de oro por cada compra.

Si todo esto os parece poco atractivo, puede que os guste saber que **este cartucho es largo,** tan largo que contará con una pila para salvar partidas y aún así puede **costaros bastante tiempo dar con la solución a todos los enigmas** que se irán planteando. Por eso, lo más reseñable de este juego será la **increíble adicción** que pueda crear entre todos los que osen probarlo.

Pero lo mejor de lo mejor, lo realmente bueno, es que va a dejar de ser un sueño inalcanzable. **En agosto,** aquí a la vuelta de la esquina, os estará esperando **en Mega Drive** el que será uno de los mejores juegos de rol para consola. Seguro que con él aumentará el número de fanáticos del Rol.

Shining Force 2



Si hay enemigos a la vista, aparecerán una serie de indicadores en la pantalla con los que sabremos qué personaje controlamos y el espacio que puede cubrir.



Sega va a apostar fuerte por los juegos de aventuras con esta segunda parte de un clásico del género.





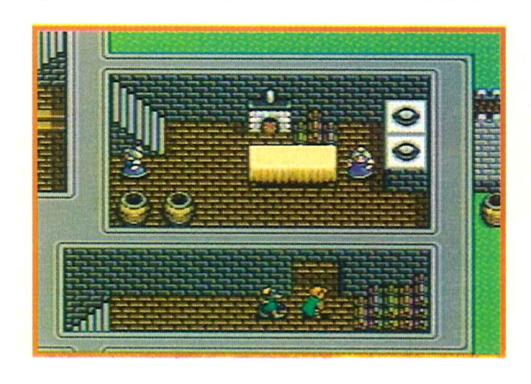
Al producirse un enfrentamiento directo, la pantalla nos mostrará una imagen con los dos contendientes. El resultado del combate aparecerá indicado con texto.

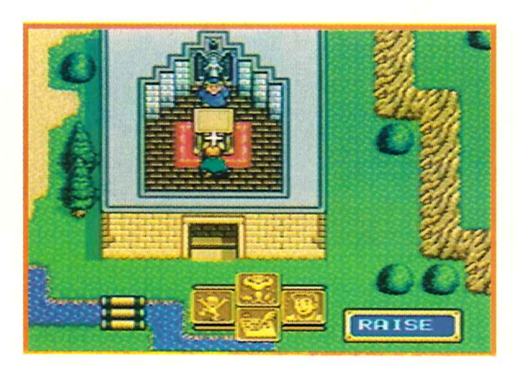


Escenas así nos mantendrán al día del desarrollo de la historia. Tendremos que prestar mucha atención a lo que se dice para no equivocarnos a la hora de actuar.



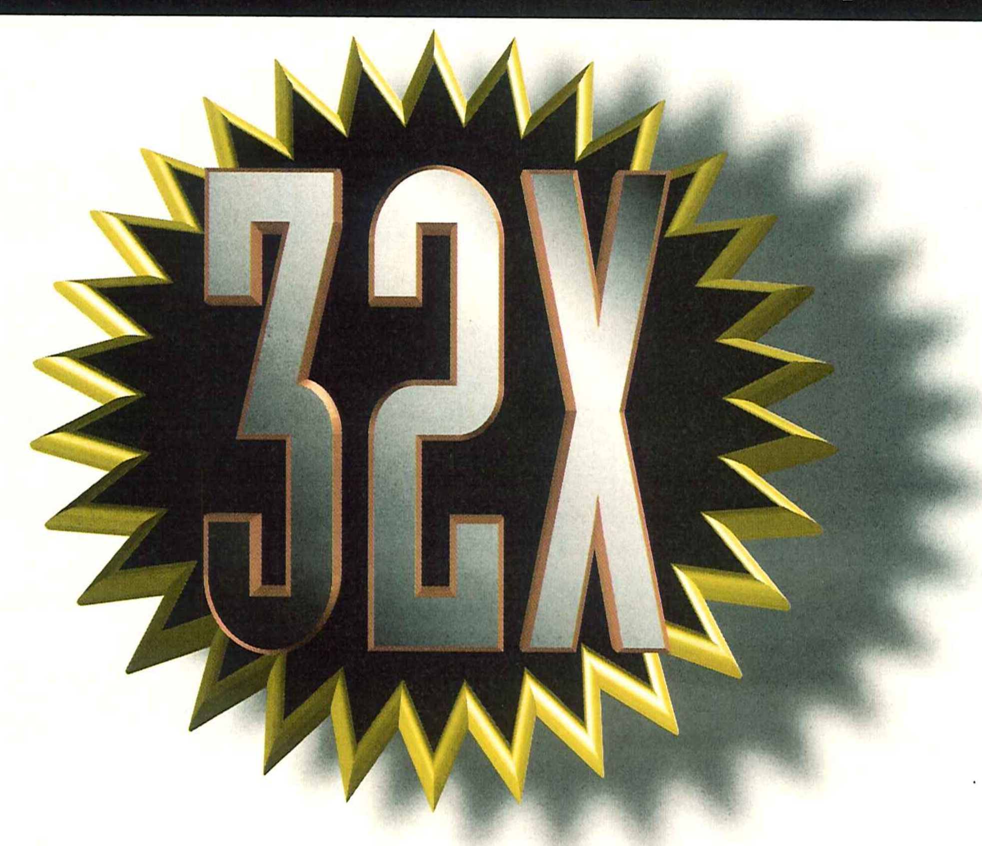
Éste es el esquema de una zona de combate inicial. A la salida de la fortaleza los héroes darán con una banda de monstruos que cortarán todas sus posibilidades de movimiento. La única solución será luchar. Imaginando que todo el mapa es un tablero, habrá que desplazar a los héroes de manera que estén protegidos y a la vez resulten lo más peligroso posible.







CONCURSO



Inventa tu propio video-juego para Megadrive 32X

¿Cómo te imaginas que serán los juegos para el nuevo sistema de Sega? ¿Qué esperas de ellos? ¿Cómo te gustaría que fueran? Sega quiere saberlo, y para ello te propone convertirte en un auténtico diseñador de videojuegos.





SEGA

Lo que tienes que hacer para participar en este concurso es enviarnos un trabajo en el que nos cuentes todos los detalles acerca de un juego que tú mismo inventes. Y para que todos participéis en igualdad de condiciones, hemos pensado que todos los trabajos deberán tener los mismos apartados, que serán los siguientes:

1.- **Nombre del juego.** Invéntate uno que sea pegadizo, que suene bien. No es un factor decisivo, pero siempre influye...

2.- **Tipo de juego.** Ya sabes, elige un género entre los que suelen aparecer en nuestra revista: plataformas, acción, aventura...

3.- **Protagonista:** envíanos uno o varios dibujos del personaje protagonista de tu juego, acompañado de un texto en el que nos cuentes su nombre, su historia, su personalidad, sus habilidades y cualquier otra cosa que se te ocurra relacionada con él o ella.
(Por favor, envíanos los dibujos en folio o DIN A-4).

4.- **Historia y desarrollo:** aquí tienes que contarnos el objetivo del juego, dónde y cómo se desarrolla, que misión tiene su protagonista, etc...

5.- **Enemigos:** no puede haber buen juego sin personajes malos. Haz un dibujo de algunos de ellos y, al igual que con el protagonista, cuéntanos todo lo que se te ocurra sobre su vida y milagros: cómo son, qué hacen, por qué actúan así...

6.- **Pantalla:** y por último dibújanos lo que sería una pantalla del juego. En ella podrás incluir un escenario, al protagonista enfrentándose a algún enemigo, el sistema de puntuaciones y, en definitiva, mostrarnos el aspecto general del juego.



Se entregarán dos MD 32X para los ganadores de cada una de las siguientes categorías:



Gran Premio al Mejor **Protagonista**

Recuerda que tiene que ser un personaje original. No vale que cojas al protagonista de otro juego.

Gran Premio al Mejor **Argumento**

Una buena historia es fundamental para el resultado final del juego. ¿Hasta dónde llega tu imaginación?



Gran Premio a la Mejor **Pantalla**

Aquí es donde realmente se va a ver toda tu ceatividad al concreto. Todos los elementos unidos en una sóla pantalla.



Gran Premio al Peor **Enemigo**

No hay enemigo bueno. Por eso estos premios se los llevarán los dos malos más malos entre todos los malos.



Gran Premio Especial MD 32X

Esta categoría nos la reservamos para los dos trabajos que más nos sorprendan por cualquier motivo: su calidad, su originalidad, su sentido del humor...

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envien el cupón (no valen fotocopias), junto con el trabajo (tamaño DIN-A4) a:
HOBBY PRESS,S.A.; Revista HOBBY CONSOLAS; Apdo. 400; 28100 Alcobendas (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO MD 32X**
2. -. Sólo podrán participar en el sorteo los trabajos recibidos con fecha de matasellos desde el **27 de Junio de1994 hasta el 5 de Septiembre de 1.994.**
3. -. La elección de los trabajos ganadores se realizará el día 10 de Septiembre de 1.994. En su valoración se tendrá en cuenta tanto la edad del concursante como la creatividad de los trabajos presentados a concurso. Los ganadores se publicarán en el número de Octubre de Hobby Consolas.
4.- De entre todas los trabajos recibidos, se elegirán **diez (2 por categoría)** que serán ganadores de una MD 32X con un juego cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.
6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7 -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del sorteo.

Cupón Concurso



Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad...............................Provincia ....
Teléfono................................Código Postal..............

Si además de participar en el concurso, quieres que SEGA tenga en cuenta tu opinión contesta también a estas dos preguntas:

¿Qué tipo de juegos te gustaría más que se hicieran para MD 32X?

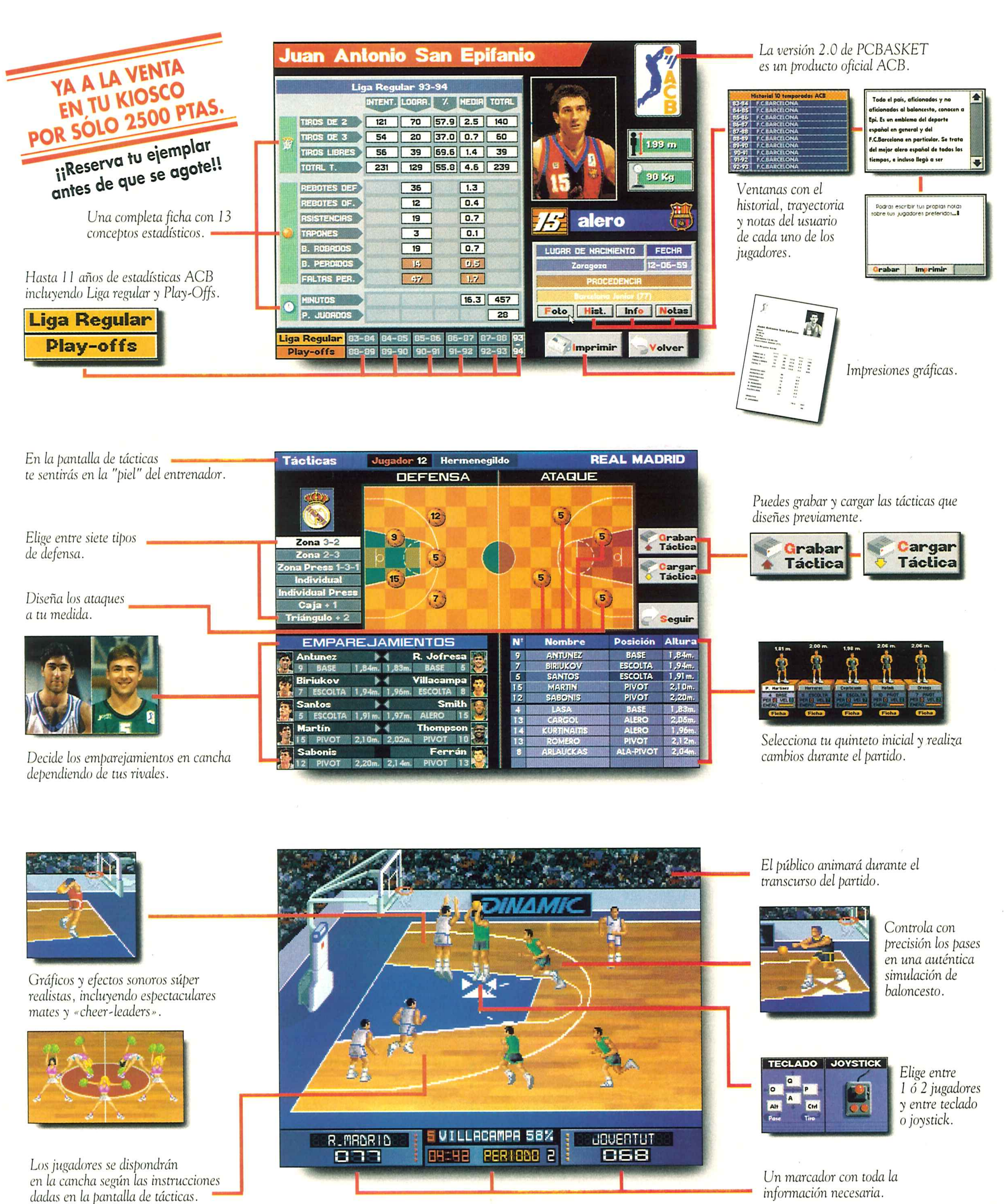
- Acción ❑
- Arcade ❑
- Aventura ❑
- Deportivo ❑
- Inteligencia ❑
- Lucha ❑
- Matamarcianos ❑

¿Cuáles son las características a las que le das más importancia en un juego?

- Gráficos ❑
- Diversión ❑
- Música ❑
- Efectos sonoros ❑
- Durabilidad ❑

Puntúa de 1 a 7 en la primera pregunta y de 1 a 5 en la segunda, siendo 1 la mejor puntuación.

PC BASKET 2.0, el programa d



La versión 2.0 de PCBASKET es un producto oficial ACB.

Una completa ficha con 13 conceptos estadísticos.

Hasta 11 años de estadísticas ACB incluyendo Liga regular y Play-Offs.

Ventanas con el historial, trayectoria y notas del usuario de cada uno de los jugadores.

Impresiones gráficas.

En la pantalla de tácticas te sentirás en la "piel" del entrenador.

Elige entre siete tipos de defensa.

Diseña los ataques a tu medida.

Puedes grabar y cargar las tácticas que diseñes previamente.

Decide los emparejamientos en cancha dependiendo de tus rivales.

Selecciona tu quinteto inicial y realiza cambios durante el partido.

Gráficos y efectos sonoros súper realistas, incluyendo espectaculares mates y «cheer-leaders».

El público animará durante el transcurso del partido.

Controla con precisión los pases en una auténtica simulación de baloncesto.

Elige entre 1 ó 2 jugadores y entre teclado o joystick.

Los jugadores se dispondrán en la cancha según las instrucciones dadas en la pantalla de tácticas.

Un marcador con toda la información necesaria.

e baloncesto definitivo. Seguro.





La versión 2.0 de PCBASKET también incluye la base de datos de los mejores 16 equipos de la ACB. Pabellón, palmarés, presidente, plantilla, entrenador…



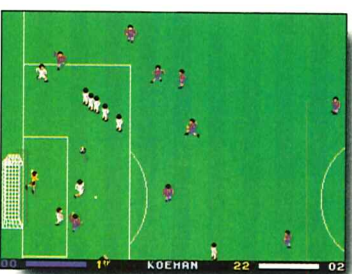
… cuenta con 100 opciones de estadística comparada, desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25, hasta el equipo con mayor media de altura…



… y sigue el desarrollo real de los Play-Offs-94 permitiéndote la posibilidad de crear el tuyo propio, seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.

DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado.





Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón…



…toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc…



…y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.



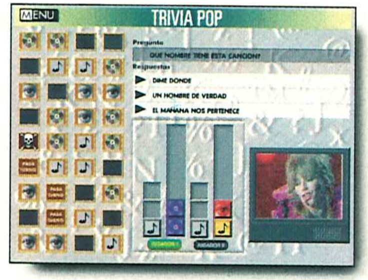
Telefono Distribuidores (91) 654.61.75



Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos…



…anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época…



…Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **PCFÚTBOL por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **Los 4 disquetes de actualización de PCFÚTBOL por sólo 1.995 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre……………………………………………………………
Apellidos…………………………………………………………
Dirección…………………………………………………………
Localidad…………………………Código postal…………………
Provincia…………………………Teléfono(……)…………………
Fecha de nacimiento……/……/…… DNI…………………………
Firma:

F O R M A D E P A G O

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Visa
- ❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número……………………………………………
Nombre del titular……………………………………………………
Fecha de caducidad………/………/…………

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



HOBBY CONSOLAS

LO MÁS
NUEVO

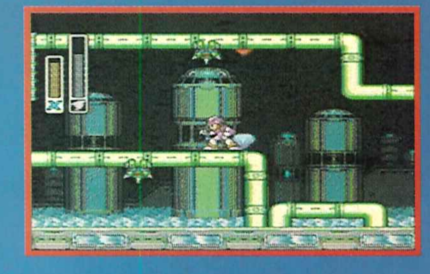
¡MEGAMAN YA ESTÁ AQUÍ!

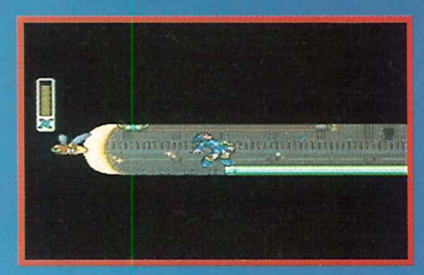
















MEGAMAN X

La mitología plataformera está llena de héroes con una misma misión: salvar el mundo de una terrible amenaza. En esta ocasión el héroe se llama como el cartucho, Megaman X, y la amenaza responde al nombre de Dr. Cain. La mecánica de juego, seguro que lo adivinas, consiste en recorrer distintas y originales zonas llenas de malvados enemigos, hasta enfrentarte al jefe fin de fase. Así hasta llegar a medirte al todopoderoso Sigma, el más enemigo de todos, pues es el último.

La aventura de Megaman X se divide en doce extensas fases. Al completar la primera tendrás libre el acceso a las ocho siguientes, de tal modo que podrás elegir el orden que desees para cubrirlas. Cada una representa el medio natural en que vive el enemigo fin de nivel correspondiente. Así la fase del Pingüino se desarrolla en una zona helada, mientras que el territorio del Águila se encuentra en las alturas y está plagado de plataformas verticales.

Cuado elimines a un engendro mecánico, y aparte de añadir a tu arsenal el arma que éste poseía, puedes hacerte con unos items muy valiosos. Las bolas azules rellenan la barra del arma (según sea su tamaño rellenará más o menos); los escudos (también de diversos tamaños) sirven para aumentar la barra de salud de nuestro protagonista; y por último, las caras de Megaman proporcionan una vida extra, que vendrá muy bien dada la dificultad del juego. Además, los passwords os ayudarán a no desesperar en la búsqueda del complejo de Sigma.

Todo esto, grandes dosis de habilidad, y ese bendito don llamado paciencia, ya demostrada por los usuarios de Super Nes que esperaban esta conversión desde hace dos años, será la llave del éxito de «Megaman X», un juego de plataformas con mayúsculas.









Las complicadas plataformas y los enemigos que Megaman se encontrará a lo largo de su camino serían insalvables de no ser por la presencia de valiosos items. El de la imagen es uno de los más importantes.

Capcom ha decidido poner punto final a una larga espera: por fin el personaje más versionado en los diversos formatos de Nintendo va a hacer su aparición en la 16 bits.



Este "simpático" enemigo fin de fase será uno de los más difíciles de eliminar tanto por su poderosa arma, que pasará a manos de Megaman cuando le venza, como por su increíble capacidad de camuflarse.



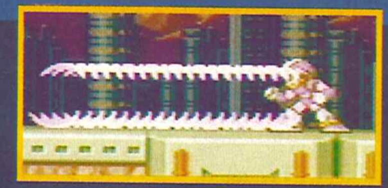




Un robot muy bien armado

Una de las características de «Megaman X» es su increíble colección de armas. En principio, sólo dispondrá de un tipo de disparo de escaso poder, que aumentará si mantienes pulsado durante unos segundos el botón correspondiente a esta opción.

Cada uno de los enemigos finales de fase posee una clase de disparo diferente. A medida que vayas eliminándolos éste pasará a tu poder, engrosando así tu arsenal. De esta manera tendrás hasta ocho tipos de disparo diferentes.



La Onda Sónica es un disparo de largo alcance con un gran poder destructivo.



Una de las más vistosas es el Triple Rayo Verde, que se consigue tras acabar con el Camaleón.



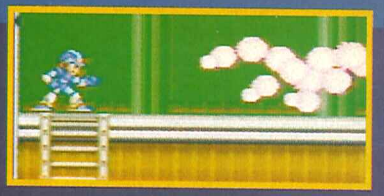
Esta bola de vistoso color rosa se abre en dos y produce un devastador barrido.



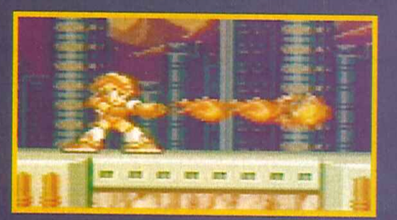
La habitual Pistola de Plasma será la primera de las armas a disposición de este as del disparo.



Este arma de disparo circular sirve sobre todo para eliminar enemigos terrestres.



El arma básica será muy poderosa tras acabar las ocho primeras fases.



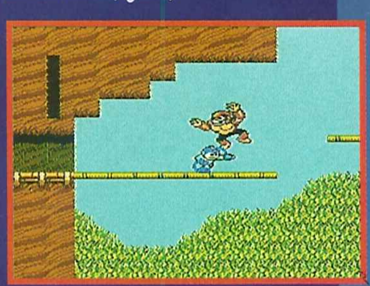
Como si fueran "choricillos fritos" dejará Megaman a sus enemigos con este arma.



El Pingüino proporcionará a Megaman un disparo que te dejará totalmente helado.

Megaman X: raíces de un héroe cibernético

Este plataformero personaje es un viejo conocido dentro del mundillo Nintendo. En su carta de presentación aparece como el sprite más versionado para los soportes ocho bit y portátil de la compañía del fontanero peliculero, y su nacimiento jugón se remonta al año 1988 (ya ha llovido desde entonces, ¿eh?).

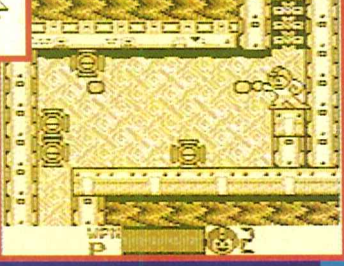


Megaman parecía ser uno de los personajes elegidos para acompañar el lanzamiento de la 16 bit de Nintendo, pero no fue así.



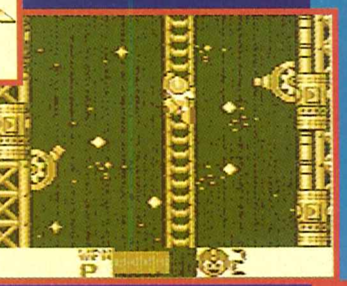
Éste es el último Megaman que ha salido hasta ahora en el mercado español: la cuarta versión para NES.



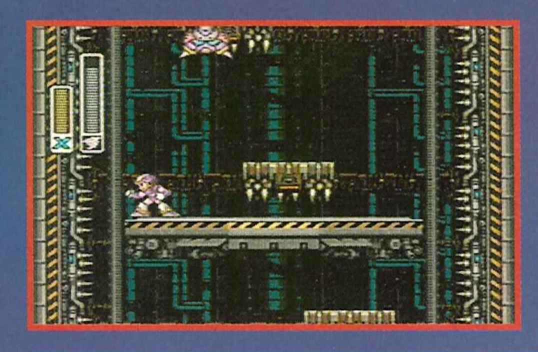


El primer juego para Game Boy tenía unos rasgos que se convirtieron en "marca de la casa".





Diez versiones, seis para N.E.S. y cuatro para la portátil, han sido el precedente de «Megaman X».







Otro de los rotundos aciertos que presenta este programa es la posibilidad que tiene su protagonista de utilizar varios vehículos. El más espectacular de todos es un robot-tanque con el que será invencible.

Megaman deberá hacer frente a doce fases plataformeras protegidas por otros tantos servidores del malvado Dr. Cain.





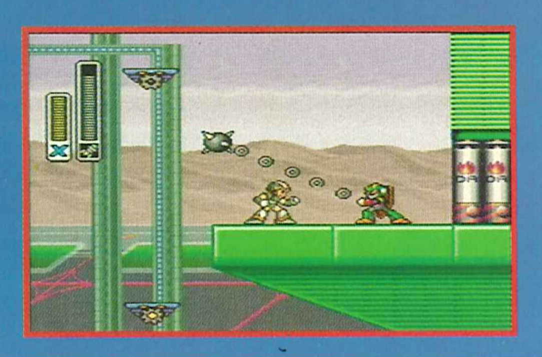


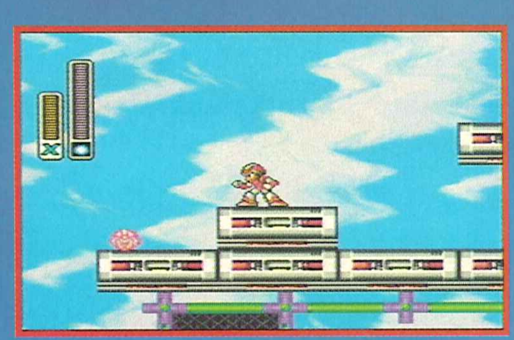


En algunos momentos del juego te encontrarás con personajes conocidos como el Dr. Light que, tras la charla de rigor, te proporcionará nuevos poderes.



Para acceder a este panel donde aparecen las ocho fases representadas por sus enemigos finales, deberás acabar una zona previa, a modo de entrenamiento.











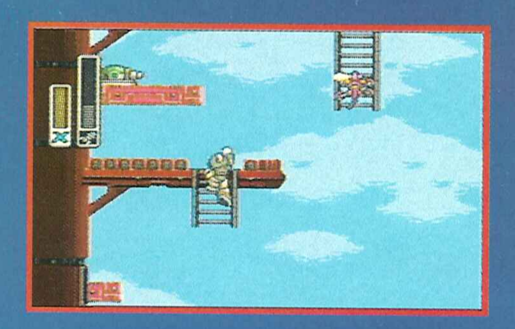
Este magnífico aspecto presenta el personaje más versionado para los soportes Nintendo. Dadas sus cualidades físicas, hasta podría jugar al fútbol.

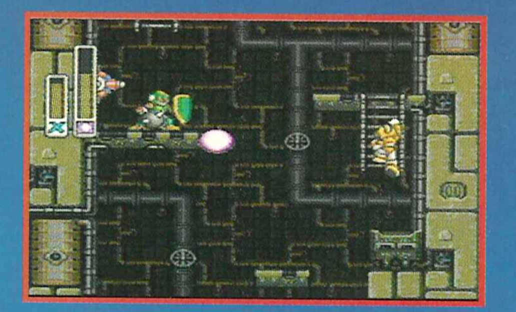
Excelente se escribe con X

La espera ha merecido la pena. Toda la experiencia recogida por Capcom tras lanzar diez «Megamanes» se ha vertido en este programa. El resultado: un gran juego de plataformas.

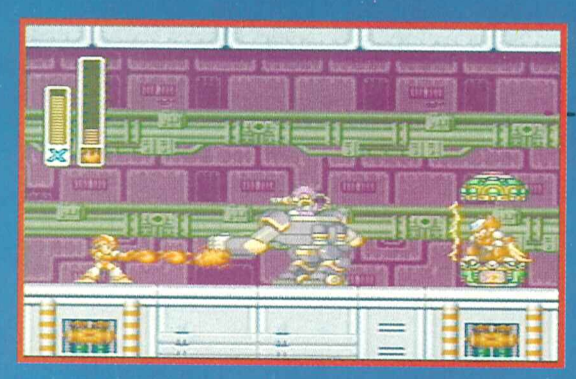
Todos los aspectos del cartucho han sido cuidados meticulosamente, desde los gráficos, con una paleta de colores completísima y doble scroll, la manejabilidad del personaje, los variados enemigos fin de fase, la cantidad de armas (simples o potenciadas) que puede utilizar, la longitud de las fases, los passwords y, sobre todo, un estudiado nivel de dificultad que no te permitirá acabar el juego en un día. Así que si aún no tienes ningún juego de plataformas en tu colección para Super, ésta es tu oportunidad.

Boke

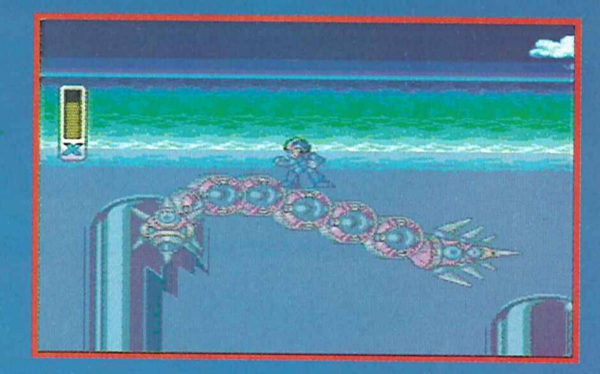




El héroe cibernético ha sabido compaginar las virtudes jugables de sus anteriores versiones para Nes y Game Boy con las grandes cualidades técnicas de la Super.



En una de las últimas fases Megaman se encontrará con otros personajes cibernéticos como él. La chica pronto se convertirá en su amiga. Con su ayuda venceréis a un terrible robot al que tú solo no podrás vencer. Así que confía en sus poderes.



La súper potente capacidad de combate de nuestro héroe de metal contrachapado no sólo radica en el arsenal que puede llegar a tener, sino también en su innata habilidad, como podéis observar en esta instantánea del juego, a lomos de un enemigo.

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
NINTENDO
Capcom
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 12

Gráficos — 91
Destaca sobre todo el colorido y variedad de los escenarios y enemigos, así como su buena definición.

Música — 85
Son temas originales y con cierto aire japonés, que se dejan escuchar durante toda la aventura.

Sonido FX — 89
Cada disparo tiene su propio sonido (hay más de diez), a lo que hay que sumar impactos, caídas...

Jugabilidad — 90
En un principio puede resultar algo difícil, pero en cuanto consigues un par de armas se ve más claro.

Adicción — 89
Los originales enemigos finales, el colorido y los passwords harán que el tiempo pase volando.

Total — 90
Capcom ha recopilado toda la experiencia de las versiones anteriores en el primer cartucho de Megaman para Super Nes.

Lo Mejor
- Que los usuarios de la 16 bit de Nintendo ya pueden disfrutar con la diversión plataformera de Megaman .

Lo Peor
- Algo característico de los Megaman: que no se pueden dirigir los disparos en diagonal o hacia arriba.

SEGA MEGA CD

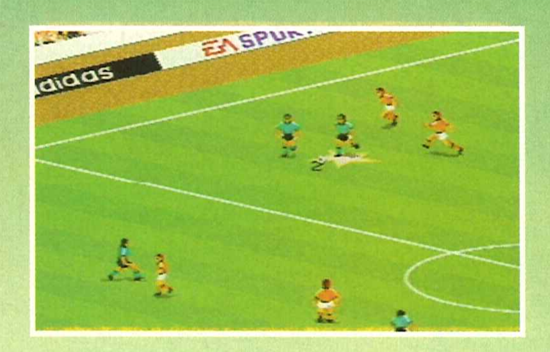
EL "REY" DEL DEPORTE REY

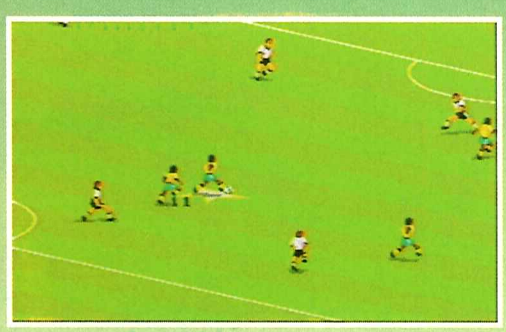
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Por una vez, y sin que sirva de precedente, un lanzamiento se ha adelantado a su previsible fecha de salida al mercado. Cuando todo parecía indicar que el «FIFA Soccer» para Mega CD no vería la luz hasta el último tercio del año, Electronic Arts nos ofrece la tercera versión de su más exitoso programa futbolístico.

Es evidente que los distribuidores (en este caso Dro Soft en España) han estado espabilados y no han querido perder el "tirón" que supone el Mundial de Fútbol USA'94. Y sin duda los más beneficiados por esta circunstancia vamos a ser los propios usuarios, ya que de este modo se amplía el repertorio de juegos de fútbol disponibles en estas fechas, y más concretamente los poseedores del Mega CD, que ven por fin cómo un juego de fútbol se "digna" a aparecer para este soporte (aunque hay que recordar que fuera de nuestras fronteras ya está disponible el «Sensible Soccer» para CD).

El caso es que Electronic Arts ha vuelto a la carga con su extraordinario «FIFA Soccer». ¿Novedades? Muy pocas, mejor dicho, ninguna en lo que al juego en sí se refiere. Este nuevo «FIFA Soccer» es prácticamente el mismo programa que nos ha maravillado a todos en Mega Drive. Sus virtudes: unos gráficos de lujo (con todos los cuadros de animación de su predecesor), la misma perspectiva diagonal isométrica, la diversión y el espectáculo más que asegurados y, eso sí, un control de juego ligeramente mejorado, pues los jugadores responden a las órdenes dadas con más celeridad, lo que permite un mayor número de posibilidades en el desarrollo del juego. Por no incluir, ►





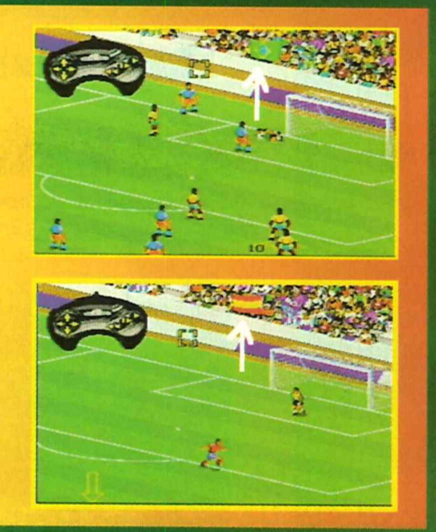






La mejor afición

Uno de los detalles que se han incluido en este nuevo «FIFA Soccer» es el incondicional apoyo de la afición a cada selección. Si nos fijamos bien, podremos ver cómo en los partidos aparecen las banderas nacionales de las selecciones que están jugando. Ya se sabe, la presión del público...



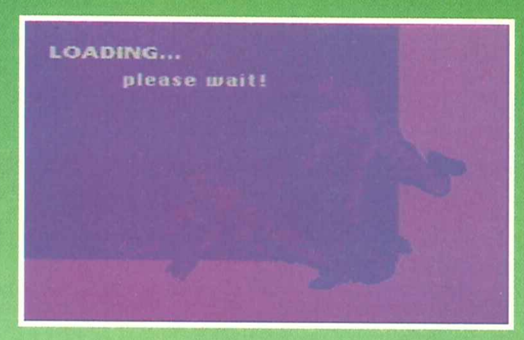




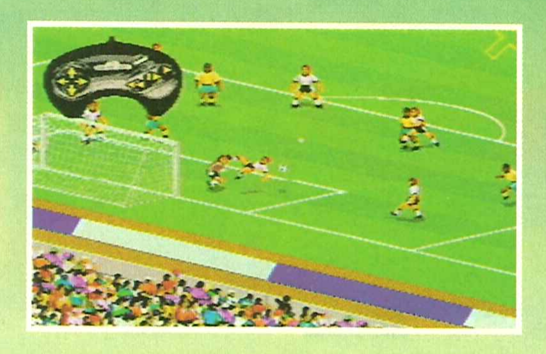








Esta "hermosa" pantalla aparece cada vez que el Mega CD está leyendo datos. Quizá sea uno de los pocos defectos que se pueden observar en este gran juego.



Una versión idéntica para Mega CD

Electronic Arts no ha arriesgado en esta versión CD de «FIFA Soccer». Salvo la magnífica introducción, el impecable sonido y el detalle de las banderas en los partidos, el juego es exactamente el mismo. Tan solo se aprecia una mejora en el juego en corto (más fácil de realizar) y en la posibilidad de dirigir los disparos con precisión (en la versión de Mega Drive apenas se notaban los efectos y era complicado disparar raso), dos detalles que al menos demuestran que EA Sports se ha esforzado en ofrecer un producto ligeramente mejorado. Sin embargo, este esfuerzo ha quedado algo eclipsado por la supresión de los 4 jugadores simultáneos, una de las virtudes de su predecesor.

Lolocop



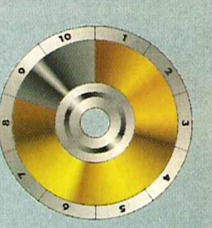
Pocas novedades con respecto a la versión de Mega Drive.

GRÁFICOS CD

En este apartado, la única "sorpresa" que nos depara el juego con respecto a la versión de 16 bits es la inclusión de imágenes reales en la introducción del juego. Durante varios minutos podremos deleitarnos con algunas de las mejores jugadas del pasado Mundial. Por lo demás, el juego mantiene el mismo nivel gráfico, aunque se echan de menos más imágenes digitalizadas en los encuentros.

SONIDO CD

De nuevo, éste ha sido uno de los aspectos más mejorados en una versión para Mega CD. Aprovechando las posibilidades del CD, se han incluido algunos efectos de sonido nuevos (aunque no muchos) y se ha dotado al juego de una banda sonora realmente apropiada e interesante. De todos modos, lo cierto es que en este apartado también se esperaba algo más.



MEMORIA CD

La espectacular introducción y algunos efectos de sonido son las dos únicas novedades con las que se ha pretendido aprovechar la capacidad de memoria del CD. Todos esperábamos una versión más sorprendente, aunque fuera en aspectos ajenos al propio juego, pero E.A. no ha arriesgado lo más mínimo. Además, es imperdonable que se haya suprimido la opción de los 4 jugadores.

Las mismas opciones de siempre

«FIFA Soccer» para Mega CD contiene prácticamente las mismas opciones que las anteriores versiones. De este modo nos encontramos con un completo repertorio, en el que se pueden variar las condiciones de los encuentros, desde las reglas del juego hasta las condiciones atmosféricas. La única novedad es la posibilidad de salvar partidas gracias a la capacidad de memoria del CD.

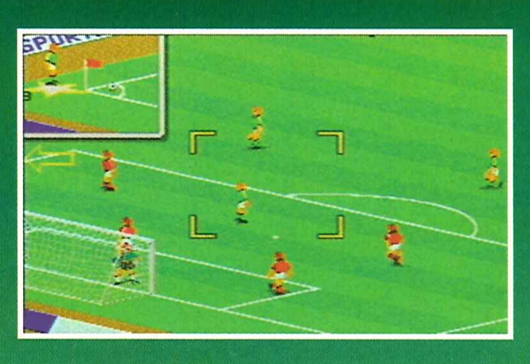






Entrenas tú

Ya conocéis las posibilidades estratégicas de «FIFA Soccer». Antes de comenzar o durante el partido se puede variar la formación, la táctica, la estrategia y el sistema de juego. De este modo, el equipo se colocará sobre el terreno de juego a gusto del consumidor.



Si a la genial versión para Mega Drive le sumas una espectacular intro, el resultado es este «FIFA Soccer» para Mega CD.







➤ ni siquiera se ha introducido la "barra de fuerza" que lleva la versión para Super Nintendo.

Así pues, las únicas sorpresas que depara esta nueva versión (una vez más en un juego de Mega CD) se encuentran en la presentación. En ella, los buenos seguidores al fútbol se podrán deleitar con un amplio repertorio de efectos visuales, acompañados de algunas de las mejores imágenes del pasado Mundial Italia'90. Sin lugar a dudas, una introducción de lujo para un sensacional juego de fútbol.

Por supuesto, la calidad del sonido presenta una notable mejora (como también viene siendo habitual en los juegos de Mega CD), y si prestáis atención a las gradas, podréis ver cómo durante el encuentro ondean las banderas de los equipos que estén jugando. En definitiva, y como señalábamos antes, una serie de detalles que no influyen en absoluto en el verdadero desarrollo del juego, que sigue siendo el mismo que todos ya conoceréis.



Grupos

Equipo	J	G	P	E	P
Grupo A					
Argentina	3	2	0	1	5
Chile	3	1	0	2	4
Dinamarca	3	1	1	1	3
Costa de Marfil	3	0	3	0	0
Grupo B					
Colombia	2	1	0	1	3
Países Bajos	2	1	1	0	2
Polonia	2	1	1	0	2
Canadá	2	0	1	1	1
Grupo C					
1 Brasil	3	1	0	2	4
Alemania	3	1	1	1	3
Grecia	2	1	0	1	3
Austria	2	0	2	0	0

Pulse flecha: arriba o abajo

En el modo de juego "Torneo" disputaremos un campeonato con 24 selecciones idéntico a la Copa del Mundo de Fútbol. Sin duda, éste es uno de los mayores atractivos del juego



Siempre que nos encontremos disputando un campeonato o torneo, tendremos la posibilidad de conectar con el marcador electrónico para conocer los resultados de otros partidos.

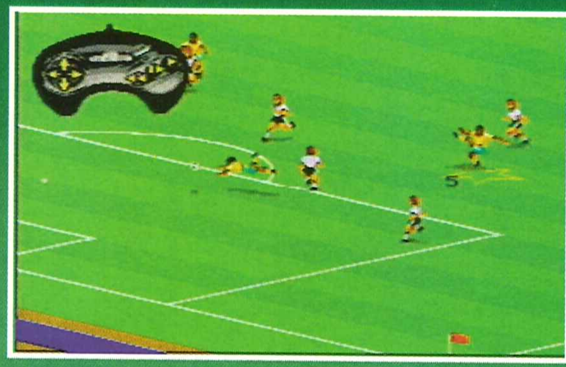








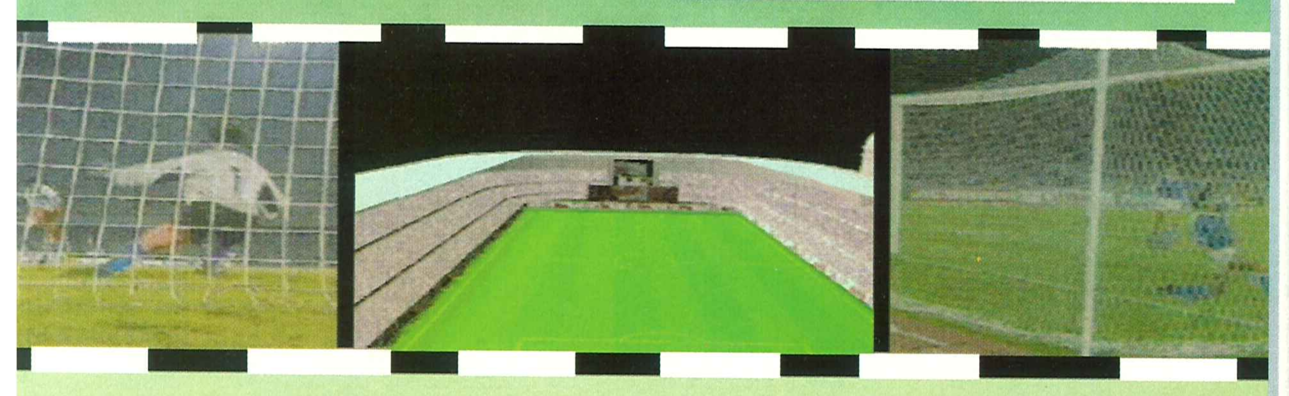
En la liga de selecciones pueden participar hasta ocho amigos, escogiendo cada uno a una de las 32 selecciones que aparecen en «FIFA Soccer». La máquina se encarga de realizar el sorteo.



Al igual que en las otras dos versiones, en este «FIFA Soccer» se pueden visionar las repeticiones de las jugadas en cualquier momento del partido, con el fin de ver acciones como ésta.







MEGA CD



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
EA Sports

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 32 equipos
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Salvar

Gráficos — 94

La misma calidad gráfica de las anteriores versiones, con la inclusión de imágenes reales en la introducción.

Sonido — 92

Un sonido ambiente considerablemente mejorado gracias al aprovechamiento del Compact Disc.

Jugabilidad — 92

El juego en corto es más fácil y los disparos a puerta se pueden dirigir con mayor precisión que en la versión para Mega Drive.

Adicción — 89

Los tres modos de juego quedan algo empañados por la supresión de la opción para 4 jugadores simultáneos.

Total — 90

Toda la calidad de «FIFA Soccer» con una gran introducción, pero lamentablemente con una opción menos (4 way play).

Lo Mejor

- Sigue siendo el mejor simulador de fútbol.
- La espectacular introducción.

Lo Peor

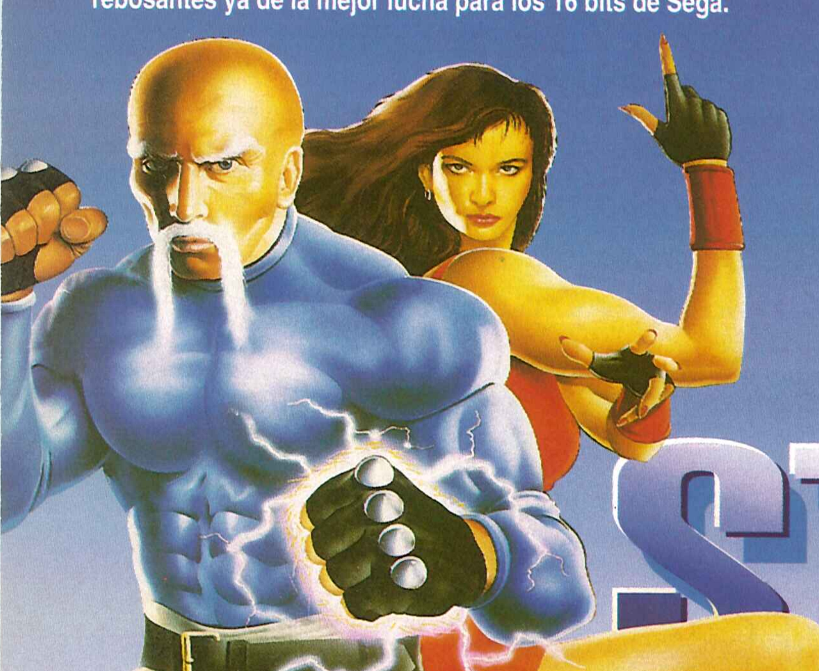
- Aunque suene reiterativo, es incomprensible que no hayan incluido la opción de 4 jugadores.

CINCO TIPOS DE LUCHA

El famoso expolicía Axel, su compañera Blaze y el pequeño Skate vuelven a la carga. Junto a ellos, Zan, un extraño monje tibetano dotado de poderosa energía, y Victy, un canguro que fue liberado de la malvada influencia de un payaso muy poco gracioso, y que después fue adoptado por el grupo como mascota, completarán el quinteto más demoledor en toda la historia del arcade de combate.

Tras año y medio de obligado descanso, estos sorprendentes fajadores del mal retornan a las calles con más ganas que nunca. Prueba de ello son los ¡¡más de quince golpes diferentes!! que podréis realizar con cada uno de ellos. La configuración de la pantalla también ha evolucionado, al sustituirse el indicador de tiempo por una barra que os señalará cuándo habéis de realizar los golpes especiales (dos por cada luchador).

Con tres niveles de dificultad, muchos items escondidos bajo los habituales bidones y otros objetos parecidos, y unos sprites de buen tamaño, «Streets of Rage 3» os sumergirá en una aventura con un final inesperado, pues dependiendo del personaje que elijáis y de cómo hayáis desarrollado el juego, cambiarán las dos últimas fases. Hasta cinco finales distintos sorprenderán vuestras consoleras retinas, rebosantes ya de la mejor lucha para los 16 bits de Sega.









Caminos hacia lo desconocido

A través de las vías del metro, podrás llegar hasta las mismas puertas de la mansión del malvado Mr. X. Antes, conocerás la verdadera dimensión del combate cuerpo a cuerpo bajo tierra, con la constante amenaza de máquinas que pasan una y otra vez cerca de ti haciendo temblar las vías, señal inequívoca del peligro que se acerca.

Los ninjas, conocedores de todas las maneras posibles de matar, serán unos temibles compañeros de baile. Así que si logras derrotar a los guardianes de la mansión oriental, poderosos guerreros samurai con un completo arsenal de variados golpes a cuál más devastador y poderoso, habrás dado un paso adelante de enorme importancia.

Cara a cara frente al mal

Sin duda, Mr. X sabe protegerse muy bien de sus enemigos. Por eso, tiene a su servicio a los mejores luchadores de la ciudad con una sola misión: eliminar a quien ose traspasar el umbral de su búnker particular.

Tras luchas encarnizadas en los pasillos de la mansión y en una claustrofóbica trampa, tendrás el placer de conocer a Mr. X en persona. Quizá entonces puedas encontrar la respuesta definitiva.





STREETS





Rescate en el laberinto

La aventura se va complicando por momentos, pues un responsable de la seguridad nacional ha sido secuestrado. La azotea se convertirá en el escenario de una lucha en la que el tiempo será un juez implacable. El dispositivo de emergencia empezará a funcionar, poniendo vuestras vidas en peligro. No desfallezcas y el misterio empezará a resolverse.



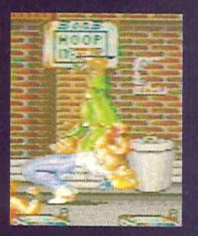


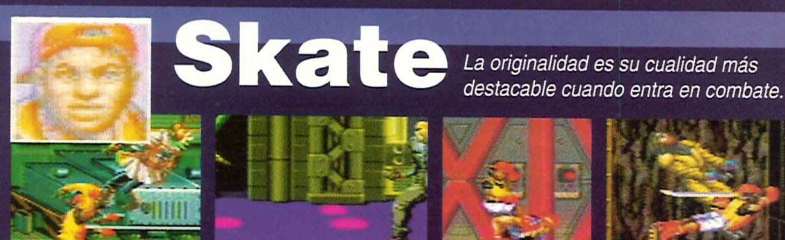
Axel

Su clásica Ala de Dragón se ve reforzada con golpes igual de espectaculares.







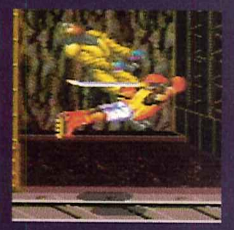


Skate

La originalidad es su cualidad más destacable cuando entra en combate.









Blaze

Ha desarrollado sus características físicas femeninas para ser la mejor.









El final está en tus manos

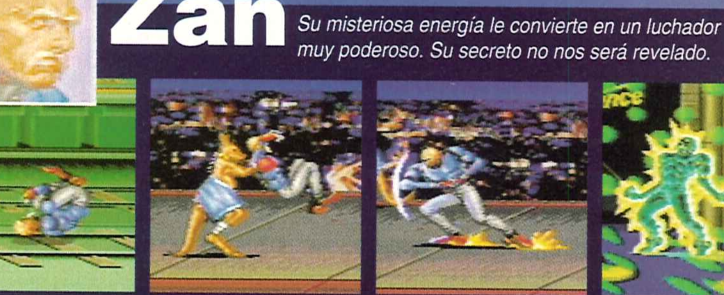


Un parque sembrado de cepos en las afueras de la ciudad será el escenario de uno de los capítulos finales de la aventura. Tras sortear motoristas y ninjas, llegarás a un laboratorio, centro en que se dirige la red de delincuencia que asola todo el condado. Ahora, deberás hacer frente a los ingenios mecánicos más devastadores.

Si no lograste rescatar al general con vida, tu misión será muy distinta. Habrás de sortear el dispositivo de seguridad de la Casa Blanca y desenmascarar al impostor que ha suplantado al general. Tal vez las sorpresas no hayan hecho más que empezar... tienes cinco maneras de comprobarlo.

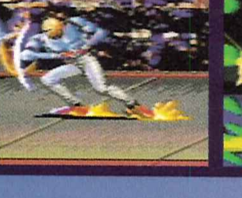






Zan

Su misteriosa energía le convierte en un luchador muy poderoso. Su secreto no nos será revelado.







Victy

Mascota del grupo y como ellos capaz de enfrentarse a los más poderosos rivales.






El rescate del general decidirá el curso de esta trepidante aventura. De su vida dependerá el final de la historia.

24 megas por banda

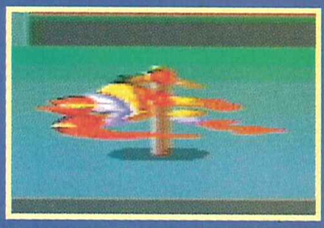
Hay un aspecto en esta tercera entrega de este clásico que "canta" un poco: la repetición de enemigos. Una pena, pues el nivel de los gráficos es excelente, así como el conjunto de golpes que pueden realizar los cinco personajes, y el planteamiento del juego (el hecho de que las dos últimas fases tengan cinco finales distintos dependiendo de cómo se juegue). Una buena muestra de lo que puede dar de sí un cartucho de 24 megas.

Por lo demás, el modo Battle, que ya aparecía en la segunda parte de esta trilogía, sirve fundamentalmente para dar variedad al juego. Sin él, se convertiría en aburrido en el momento en que luchásemos con los cinco personajes en los tres niveles de dificultad.

Boke



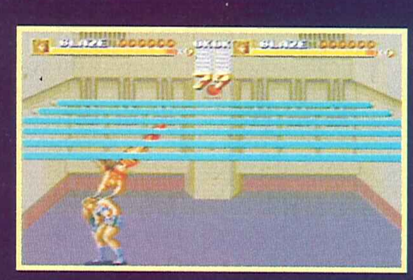





Mejor con armas

Los puñales, bates, palos y katanas funcionarán de distinta forma según el personaje que los use. Si se utilizan en carrera, aumentará su capacidad destructiva y podrán realizar golpes muy espectaculares.

Las cuatro armas cuentan con su propia barra de energía, de tal manera que su uso está limitado a la duración de la misma. Eso sí, no todos los personajes saben sacarle partido a estos "inofensivos" juguetes, por lo que utilizan otros de manera muy peculiar. Descúbrelos.




Battle

La posibilidad de medir vuestras fuerzas con los cuatro personajes en combates uno contra uno a tres asaltos servirá, además de divertiros, para ver quién gana el título de "mejor luchador de la calle".





MEGA DRIVE



ARCADE
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: De 1 a 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 24

Gráficos — 86
Sprites de tamaño adecuado y escenarios de buena definición, aunque parecidos a la 2ª parte.

Música — 87
En la línea habitual del genio Yuzo Koshiro, si bien no es su mejor obra.

Sonido FX — 86
Los personajes cuentan con efectos muy logrados y variados, cosa que no ocurre con los enemigos.

Jugabilidad — 87
3 niveles de dificultad, posibilidad de 2 jugadores simultáneos y facilidad en la ejecución de golpes.

Adicción — 84
La posibilidad de cinco finales distintos crea adicción hasta que los ves, luego aburre bastante.

Total — 86
Un completo arcade de lucha en número de golpes y personajes, con algunas innovaciones pero muy parecido a los anteriores.

Lo Mejor
• La cifra cinco, tanto por los personajes en cuestión como por el número de posibles finales.

Lo Peor
• Que aparezcan los mismos enemigos que en la segunda parte. A ésos ya nos los habíamos cargado antes.



Alimento fresco para tu cerebro.



El verano más tentador!!



Pura Evasión.



P.V.P. 2.995 .-pts.

Disponible a partir del **29 de Junio**



Una heroína muy especial.

Odin

...rcar nuevos océanos.

Atrévete a surcar nuevos océanos.

Disponible a partir del **13 de Julio**

P.V.P. 2.495 .-pts.

NADIA
(EL MISTERIO DE LA PIEDRA AZUL)

P.V.P. 1.995 .-pts.

Disponible a partir del **29 de Junio**



Déjate seducir por las Knight Sabers.

P.V.P. 1.995 .-pts.

Disponible a partir del **13 de Julio**

Aterriza ahora en el siglo 21

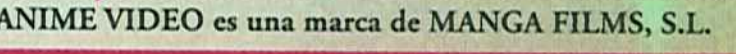
El futuro ya está aquí!!

Completa tu MANGA-COLECCIÓN:

- El Puño de la Estrella del Norte
- DominionTank Police (Actos I y II)
- Venus Wars
- Urotsukidoji
- 3X3 Ojos (1ª Parte)
- Doomed Megalopolis
- DominionTank Police (Actos III y IV)
- Urotsukidoji II
- Judge
- Ultimate Teacher
- 3X3 Ojos (2ª Parte)
- Wicked City
- Alita
- Doomed Megalopolis. 2
- La heroica leyenda de Arislan (1ª Parte)
- Proyecto Ako

Completa tu ANIME-COLECCIÓN:

Colección Dragon Ball
- La Leyenda del Dragón Xeron
- la Bella Durmiente en el Castillo del Mal
- Aventura Mística
- Garlick Junior Inmortal
- El Más Fuerte
- La Super Batalla
- El Super Guerrero
- Los Mejores Rivales
- Guerreros de Fuerza Ilimitada
- Macross II Episodios (1y2)
- Robot Carnival
- Los Caballeros del Zodíaco
- Bubblegum Crisis
- Ranma 1/2 buscando a Shampoo desesperadamente
- Macross II (actos 3 y 4)
- Kimagure orange Road " Una difícil elección "





MANGA FILMS S. L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17

ANIME VIDEO

O&C/Valdeman



EL ESPECTÁCULO DEL GOL

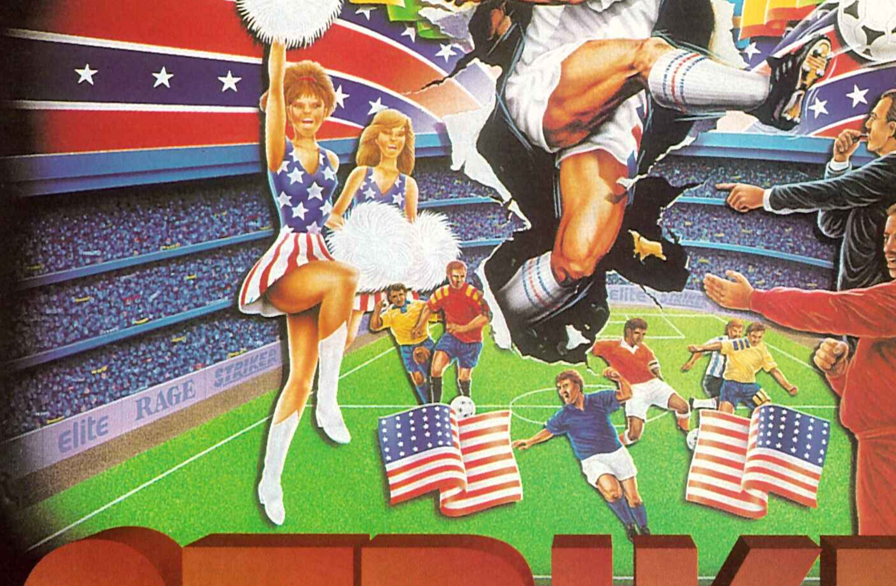
World Cup STRIKER











La compañía británica Elite no ha querido faltar a esta cita con el Mundial de Fútbol, por lo que lanza al mercado un nuevo "futbol-game" del que ya os hablamos en la primera parte de nuestro reportaje sobre los juegos de fútbol del 94. Aunque era dudosa su salida al mercado español, finalmente la distribuidora Spaco ha decidido aumentar las opciones de los aficionados a este tipo de cartuchos, colocando un competidor más en las tiendas.

Elite ha realizado una nueva versión de su juego del 93 llamado «Striker», que aunque aquí en España pasó sin pena ni gloria (83% en Hobby Consolas nº 24), en Inglaterra tuvo un éxito considerable, manteniéndose en las listas de éxitos durante varios meses. Una vez más el equipo de programación Rage Software (que además del «Striker» también es responsable del interesante «Ultimate Soccer» para Sega) se ha hecho cargo de este «World Cup Striker», y en principio ha conseguido lo mínimo que se le puede exigir a la segunda versión de un programa: mejorar la primera parte. Afortunadamente estas mejoras han abarcado varios aspectos, con lo cual se ha transformado un buen juego en un completo cartucho que no desentona con el resto de sus competidores.

Para empezar, y aunque mantiene la misma perspectiva frontal plana, se ha suavizado el uso del Modo 7, y se ha dotado a los jugadores de una mayor definición así como de un mayor número de cuadros de animación, de forma que los movimientos son más perceptibles y a la vez, espectaculares. En cuanto al juego en sí, se ha mejorado el control y el desarrollo gracias a dos elementos: mayor realismo (los balones ya no se estrellan constantemente en el larguero y el juego en corto requiere más práctica, puesto que los pases hay que dirigirlos al compañero) y más facilidad a la hora de realizar remates espectaculares a puerta (prácticamente con la utilización de un solo botón).

Si a todo esto le añadimos una serie de detalles como el excelente repertorio de opciones, cuatro tipos de competición, el curioso modo de juego de fútbol sala o la posibilidad de participar 5 jugadores simultáneos con el uso de multitap, no quedan dudas acerca de la calidad de este cartucho. Veremos si en esta ocasión no pasa tan desapercibido como su predecesor.



Las jugadas espectaculares se suceden en todo momento. Una de las claves para disfrutar con este cartucho y ampliar las posibilidades de cara al gol es aprender a realizar los remates de cabeza.



Edita tu equipo





En «World Cup Striker» podremos crear nuestros propios combinados, cambiando los nombres y las indumentarias de cualquiera de las selecciones que aparecen en el juego. De este modo podréis editar vuestra particular selección española, o bien jugar con el Real Madrid de la próxima temporada.



Antes de comenzar cada partido tendremos la oportunidad de ver el estadio donde se disputará el encuentro, con todos los datos referentes a su capacidad y al estado del terreno de juego.





Elite se suma a este futbolístico año 94 con un juego que destaca por su realismo y espectacularidad, y que supera ampliamente a «Striker», su predecesor.

Más opciones





Uno de los aspectos en los que más se ha mejorado este juego con respecto a la primera versión es en el apartado de opciones. Además de las habituales en este tipo de juegos, aparecen otras tan curiosas como la de elegir la calidad del árbitro y del portero, o la de desnivelar el potencial de los equipos en un torneo.

Diversión para 5



Tampoco se ha pasado por alto la posibilidad de utilizar el multitap para que participen cinco jugadores simultáneamente. En este caso, cada jugador elige los dorsales que quiere controlar en el partido.

Penalties de lujo





También en esta ocasión «World Cup Striker» nos ofrece una perspectiva diferente cada vez que se produzca un penalty. Además, esta acción es bastante espectacular, puesto que a la hora de lanzar la pena máxima se produce una especie de zoom, justo en el momento en que el jugador se acerca al balón. Todo un lujo.



Una versión muy mejorada

Elite ha apostado fuerte con este «World Cup Striker». El juego contiene todo lo necesario para ser una gran éxito, salvo el hecho de no ser el único gran juego de fútbol que ha aparecido para Super Nintendo. Tal vez no tenga la jugabilidad de «World Cup USA» o la espectacularidad de «FIFA Soccer», pero en ambos apartados posee un altísimo nivel, por lo que quizá sea el juego más compensado de los tres.

Aparte, cuenta con todas las opciones y detalles de un juego que aspire a todo, y sólo se echa en falta ese toque de inspiración propio de las obras maestras. En todo caso, es una recomendable opción para los buenos fans del género.

Lolocop





Por supuesto, antes de comenzar el partido podréis confeccionar vuestra estrategia y la formación de vuestro equipo titular.





Hasta cinco amigos podréis disfrutar al mismo tiempo de las virtudes de este «World Cup Striker».



Un buen homenaje al fútbol sala





De nuevo, Elite ha incluido el poco habitual modo de juego de fútbol sala, aunque no tiene nada que ver con el concepto que tenemos en España de este deporte. Aquí se enfrentan dos equipos de 7 jugadores, y el balón está en juego en todo momento, pues las paredes impiden que el esférico salga del terreno de juego. Una opción divertida y original.





DEPORTIVO
ELITE
Rage Software

Nº jugadores: De 1 a 5
Vidas: 0
Nº de fases: 32 equipos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Salvar
Megas: 12

Gráficos — 90
Buena utilización del Modo 7 y excelente animación de los sprites, con especial mención a los penalties.

Música — 90
Increíble. Un juego de fútbol con una música brillante, marchosa y pegadiza.

Sonido FX — 85
Quizá se podía esperar algo más, viendo la calidad del resto de los parámetros.

Jugabilidad — 89
El control del juego no ofrece ningún problema. Es rápido, sencillo y divertido.

Adicción — 89
Diversos modos de competición, 5 jugadores simultáneos y el fútbol sala son suficiente garantía.

Total — 89
Un completo cartucho con grandes posibilidades, pero al que le falta algo más para ser una obra mestra.

Lo Mejor
- Su sencillo control.
- Los modos de competición y los 5 jugadores simultáneos.

Lo Peor
- Quizá los efectos de sonido.



¡ESTALLÓ LA BOMBA!
DRAGON
por Bruce Lee
Próximo estreno en:
Nintendo®
Acción
HOBBY PRESS
Y además...
•Todas las pistas para ayudar a Wario.
•Young Merlin, al desnudo.
•Primeras imágenes
de Stunt Race FX y Fighter's History.





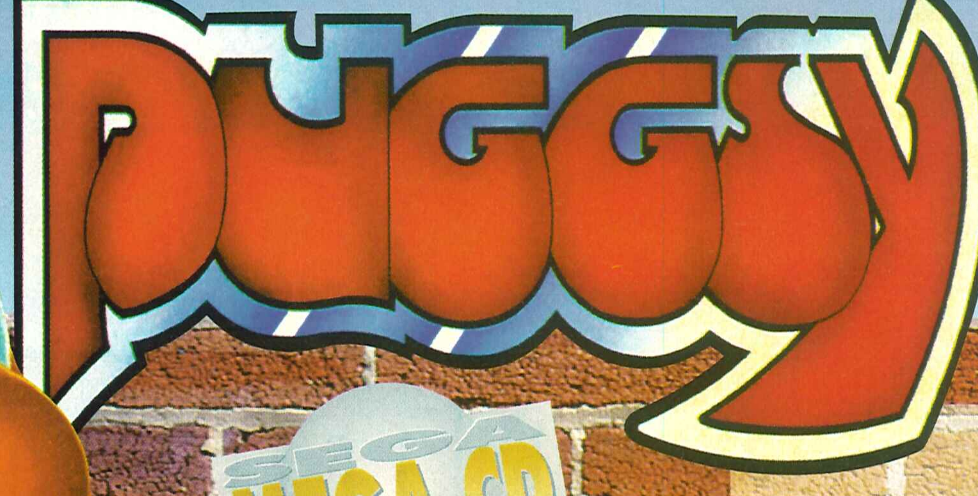


UNA "COSA" ORIGINAL

El SPP (Ser Plataformero Periforme), conocido entre la familia interestelar consolera como Puggsy, acaba de aterrizar en la superficie circular del CD más jugón del momento, para que le ayudéis a recorrer los peligrosos parajes de la isla de los mapaches. La playa, una tétrica cueva, un castillo e incluso las pirámides de Egipto serán los marcos en que Puggsy emprenderá la búsqueda de su desaparecido medio de locomoción.

Por el camino se encontrará con ocho fases y múltiples objetos. Los hay de todas las clases y finalidades diferentes, así que tendréis que razonar de manera lógica para descubrir la utilidad de cada uno en esa situación concreta. Por ejemplo, si os encontráis una cerilla y cerca teneís una vela, ¿qué es lo más lógico?... ¡Exacto! A medida que avancéis, la utilidad de los objetos empezará a ser más difícil de encontrar, a la vez que será menor el número de éstos. Esta original mecánica se conoce como T.I.O. (Total Interacción de Objetos), y no tiene nada que ver con los célebres Mortadelo y Filemón.

Las opciones que encontraréis en «Puggsy» CD van desde seis configuraciones distintas del pad, elección del número de vidas (de tres a siete) y passwords. En cuanto a modos de juego, podréis iniciaros con el nivel Junior, o bien tener una referencia temporal con el modo Time Trial. Además, tendréis la posibilidad de volver a luchar contra los jefes fin de fase que ya hayáis eliminado. Todo ello dentro de un juego original en su mecánica y con una introducción que puede considerarse como lo mejor del disco.





¿Y esto para qué sirve?

La TIO hace que cualquier cosa pueda ser muy necesaria. Entre todos los objetos, hay dos más importantes que el resto: las zapatillas y las gafas de sol. Si estás usando alguno de ellos cuando te alcance un enemigo, no perderás una vida sino el objeto, salvaguardando así tu integridad jugona.





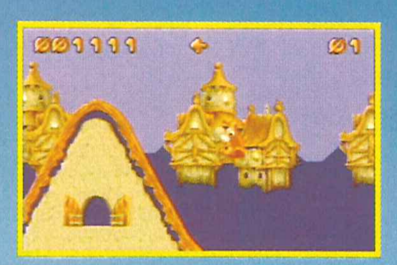




Los enemigos fin de fase tienen, cómo no, su particular forma de ser eliminados. Si piensas un poco, será fácil encontrarla.

Seguro que recordáis a Puggsy, un curioso ser que buscaba su nave por toda una isla. Pues ha vuelto en formato CD y con múltiples novedades.





Los gráficos han sido especialmente cuidados en este programa, de la mano de un scroll vertical suave y efectista.









Unas plataformas en las que necesitas, sobre todo, pensar

GRÁFICOS CD

El apartado gráfico ha sido sustancialmente mejorado respecto a la versión Mega Drive. Para empezar, han incluido una introducción que no tiene nada que envidiar a otras aparecidas en este soporte. Y para seguir, la movilidad del personaje y sus animaciones resultan divertidas, los paisajes poseen mucho colorido, y el scroll combina a la perfección los movimientos horizontales con los verticales.

SONIDO CD

La música está acompañando constantemente las aventuras y desventuras de esta pera galáctica, con temas suaves y, en ocasiones, inspirados en el escenario en que se está desarrollando la acción. Tal es el caso de la fase de las pirámides, con una melodía de inconfundibles notas árabes. En cuanto a efectos de sonido, pocos son los que nos ofrece Puggsy.

MEMORIA CD

La eterna canción que ya se está convirtiendo en un lamento: mientras continúen haciendo conversiones de juegos que anteriormente han salido para Mega Drive, y tan solo cambien la introducción y la banda sonora, la memoria del Mega CD seguirá estando desaprovechada. Señores, programen juegos expresamente para este soporte, sus usuarios se lo agradecerán.



LO MÁS NUEVO





MEGA CD

PLATAFORMAS
PSIGNOSIS
Travellers Tales
Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 7
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords



Incluso bajo el agua tendrá que moverse nuestro indefinido y simpático personaje para recuperar su nave perdida en la Isla de los Mapaches.



Aparte de superar plataformas, en este juego tendréis que interactuar con los objetos.



Gráficos — 89
Excelente el mapeado de todas las zonas, con un scroll vertical muy interesante.

Sonido — 85
No se prodiga en efectos sonoros, pero cuando aparecen poseen una gran nitidez.

Jugabilidad — 84
El sistema de juego, aunque está basado en plataformas, es original y por tanto necesita tiempo.

Adicción — 83
Para los plataformeros más infatigables resultará idóneo, pues aporta interesantes novedades.

Total — 84
La mecánica que ha introducido Puggsy en los juegos de plataformas es un soplo de aire fresco en este género de programas.

Plataformas diferentes

La intención de ofrecer algo innovador, sea el campo que sea, siempre resulta gratificante, aunque algunas veces no se alcancen los fines deseados. Puggsy, gracias a esa mecánica de juego llamada TIO, protagoniza un cartucho plataformero original, donde además de subir, bajar, saltar y matar enemigos, habrá que usar eso que tiene pelo y está sobre los hombros.

En conjunto, nos encontramos ante un juego de plataformas diferente, con gran capacidad educativa y que mantiene intacto el aspecto más importante de todo juego: la diversión.

Boke

Lo Mejor
- Que no sólo hay que ser habilidoso con los dedos, sino también con la materia gris.
- Los passwords.

Lo Peor
- La cantidad de memoria no utilizada en esta conversión, como suele ser habitual en este soporte.

¡Ha llegado tu hora!

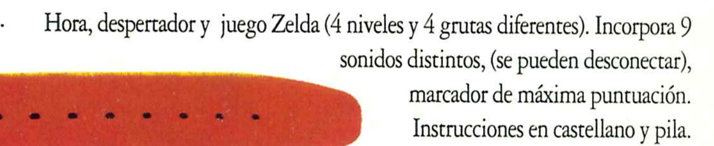



Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



¡Rescata a la Princesa!

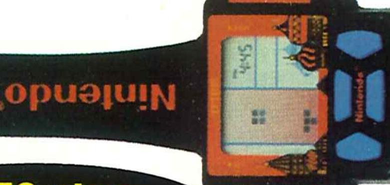


Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!



Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!





Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

¡Nuevo en España!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

❑ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas. ❑ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.
❑ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas. ❑ Reloj Time Gear..........................P.V.P. 2.000 ptas.
❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NOMBRE...APELLIDOS..

DOMICILIO...LOCALIDAD...............................PROVINCIA...................

CODIGO POSTAL (imprescindible)... TELEFONO..

Forma de pago:

❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
❑ Contra reembolso
❑ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...

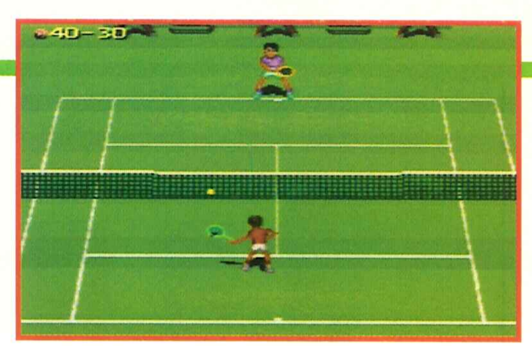
Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:







EL MEJOR CIRCUITO DE LA ATP

Jimmy Connors Pro tennis tour

NINTENDO SUPER NINTENDO

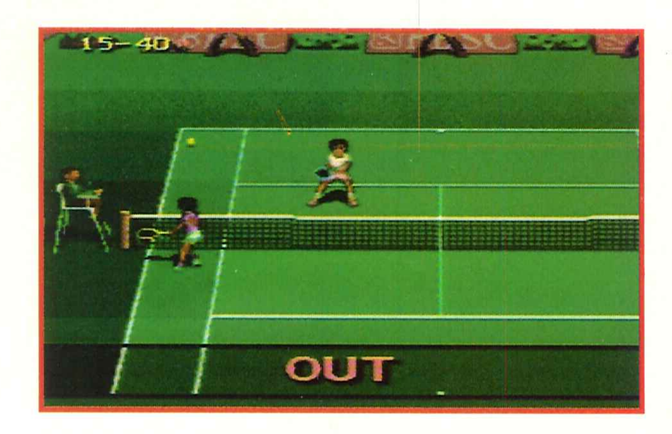
Los más veteranos en este mundillo recordaréis un magnífico programa llamado «Pro Tennis Tour» que apareció hace unos años para Amiga de la mano del prestigioso equipo de programación Blue Byte (responsables de la realización de varios juegos de éxito para este ordenador). Pues bien, ahora podréis disfrutar de este gran juego en vuestra Super NES, gracias a la conversión que dicho equipo de programación, con la colaboración de Ubi Soft, ha realizado para esta consola.

Como buen programa de ordenador, «Jimmy Connors» es un auténtico simulador deportivo.

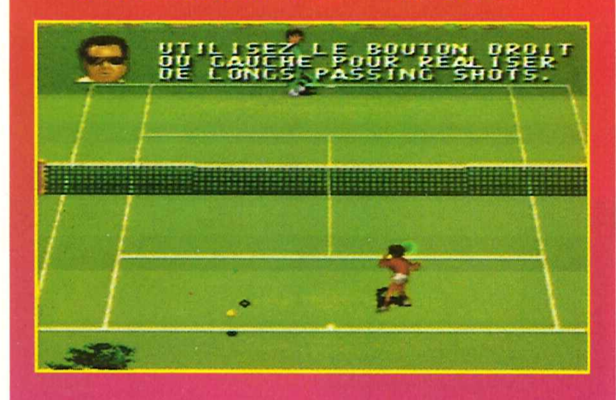
Gráficamente es lo mejor que se ha visto en un juego de tenis para consola, y el resto de los aspectos técnicos no le van a la zaga. Pero lo más importante es que todos los golpes posibles en un partido real están recogidos en este juego. Claro, que para ello ha sido necesaria la utilización de todos los botones del pad, incluidos "L" y "R", lo que en principio puede hacer complicado el control del juego.

Sin embargo, es posible manejar básicamente el juego en poco tiempo, y entonces las posibilidades son casi tan numerosas como en la realidad.

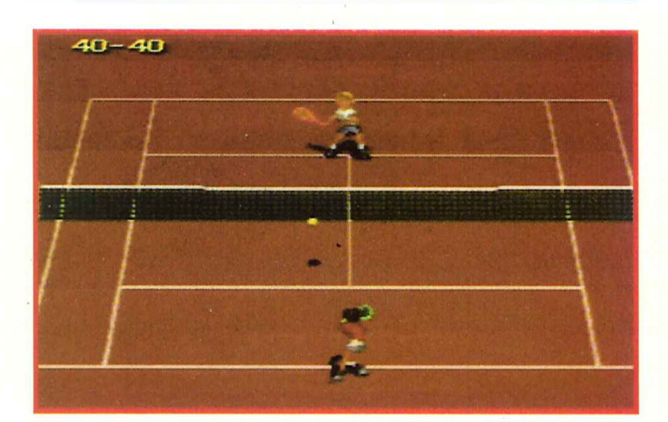
Por otra parte, el cartucho contiene varios modos de juego, destacando una especie de circuito ATP donde se pueden disputar hasta 29 torneos diferentes situados en tiempo y lugar reales (por ejemplo: Roland Garros en mayo y en París), de forma que se van consiguiendo una serie de puntos que luego determinan una clasificación al estilo ATP. En fin, que a este cartucho sólo le falta una raqueta y una red para ser tan real como el tenis mismo.

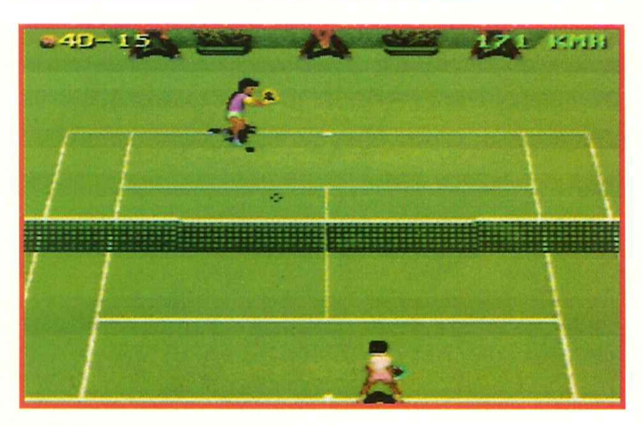


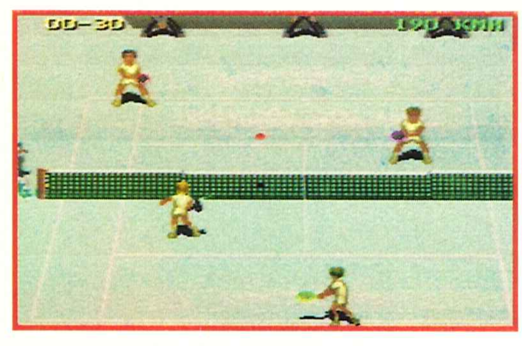
Practica tu "drive"



Si te parece que el control del juego es algo complicado, tienes la oportunidad de practicar, gracias a la inclusión de un modo de juego que te permitirá ensayar uno a uno todos tus golpes. Además (si entiendes francés), los diferentes entrenadores te darán buenos y sabios consejos.

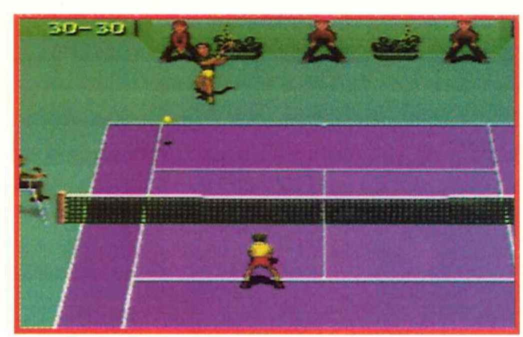








Antes de comenzar el encuentro, tendrás la oportunidad de elegir el jugador y el tipo de control de juego. Este último puede ser total (controlarás absolutamente todos los movimientos) o parcial (sólo golpearás la pelota).



Tenis de verdad

***T**engo ante mí uno de esos simuladores deportivos que gustan a los buenos fans del género. Técnicamente no se le puede poner ninguna pega, y la jugabilidad está más que garantizada gracias a un control progresivo del juego y a la posibilidad de utilizar todos los botones del pad para realizar cualquier golpe imaginable. Tal vez esto pueda parecer complicado, pero los tenistas de verdad encontrarán en él un auténtico tesoro.*

Y por si no bastara con esto, el modo de juego para competir en una temporada completa o la posibilidad de participar 4 jugadores a la vez con el multitap, completan el mejor juego de tenis para Super NES.

Lolocop

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
UBI SOFT
Blue Byte
Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: Circuito ATP
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 88
En medio de la gran calidad general, destacan las sorprendentes animaciones de los jugadores.

Música — 80
Dentro de la poca influencia que tiene la música en los juegos deportivos, ésta no está nada mal.

Sonido FX — 91
Tanto los golpes de las raquetas como las digitalizaciones de voz y del público son perfectos.

Jugabilidad — 90
El control no tiene porqué ofrecer ningún tipo de dificultad a pesar de utilizar todos los botones.

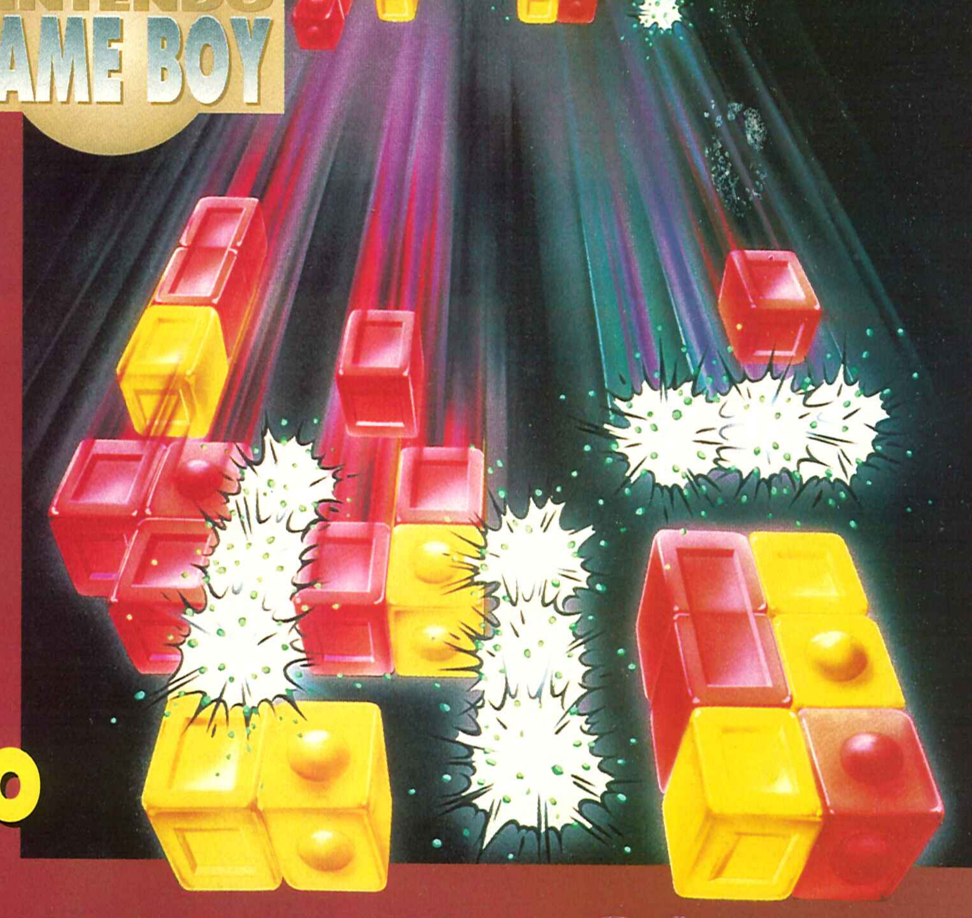
Adicción — 92
Infinita, gracias al modo de juego del circuito ATP y a la opción de 4 jugadores simultáneos.

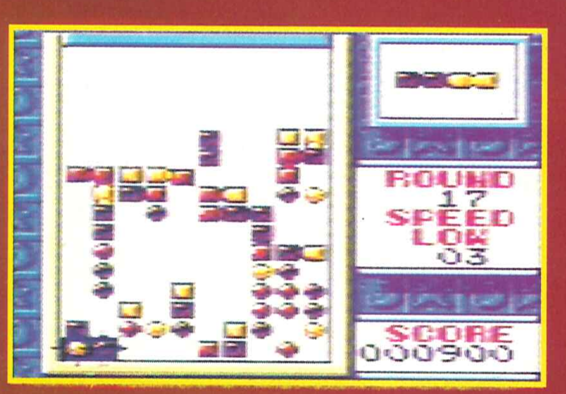
Total — 90
Un completo cartucho con infinidad de virtudes y la capacidad de mantener el interés por mucho tiempo.

Lo Mejor
- **La calidad técnica que rezuma todo el cartucho.**
- **El modo de juego de la temporada completa.**

Lo Peor
- **Quizá para los menos hábiles resulte algo complicado.**







EL JUEGO MÁS ADICTIVO

TETRIS 2

Cuando alguien te conteste: "enseguida voy, que estoy jugando al «Tetris»", ya puedes ir sentándote cómodamente y preparar una larga espera. Está demostrado científicamente que el «Tetris» es lo más adictivo que existe. Por desgracia, o por suerte, tiene otra característica intrínseca: la fiebre enfervorecida no dura mucho, y luego el juego deja de tener misterio, que no encanto. Sin embargo, el virus sigue ahí, palpable, esperando la circunstancia adecuada que lo haga despertar, por ejemplo, una segunda parte. Justamente lo que ahora os presenta Nintendo.

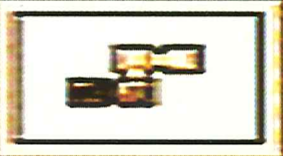
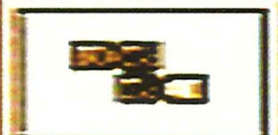
Para empezar, el nuevo cartucho de la portátil es el primero en disfrutar de las ventajas de ser en color (siempre que tengáis un Super Game Boy y una Super Nintendo, claro). Para continuar, digamos que sólo se parece a la primera parte en que es un exprime-cerebros con fichas que caen traicioneramente por la pantalla. Pero el parecido acaba ahí, porque en «Tetris 2» no hay que completar líneas, sino unir colores al puro estilo «Columns».

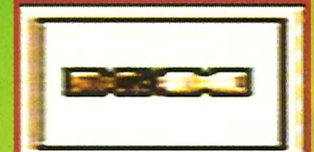
Las fichas tradicionales han cambiado substancialmente de forma, de manera que nos podemos encontrar con casi cualquier cosa, incluso con piezas que se deshacen en varias partes una vez se haya colocado su cuerpo principal. Lo que vosotros, sufridos pensantes, tenéis que lograr es unir tres o más piezas del mismo color, de modo que exploten y desaparezcan. Las uniones valen en vertical y horizontal, pero no en diagonal, y el objetivo final del juego es volatilizar todas las piezas que parpadean en la pantalla, para lo cual hay que hacer "línea" con ellas.

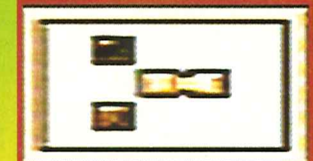


Siempre que logréis una explosión, las fichas que queden sin sustento caerán al fondo de la pantalla, pudiendo unirse con otro grupo si la habilidad (o la suerte) están de vuestra parte. ►



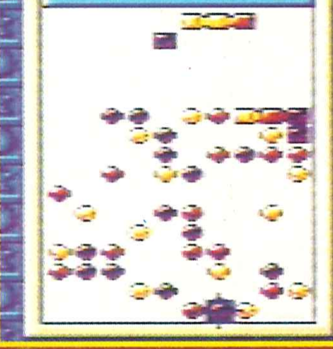




Viejas y nuevas amigas

Entre todas las novedades que presenta este Tetris, resaltan las nuevas piezas. Algunas son idénticas a las que todos conocemos, otras son extraños engendros que tienen más truco del que parece. Fijaos en las piezas compuestas: pueden desarmarse y girar independientemente en el momento en que se coloque una de sus partes.





En el lado derecho de la pantalla se proporciona toda la información necesaria, como la ficha siguiente o el número de fase.

A TODO COLOR

Como ya os hemos contado, «Tetris 2» tiene el honor de ser el primer cartucho realizado específicamente para Super Game Boy. Para los que estéis un poco despistados, esto significa que el juego está programado en color, de manera que al introducirlo en una Super Nintendo con el Super Game Boy disfrutemos de ventajas únicas. Eso no quita para que siga siendo perfectamente compatible con Game Boy, aunque en la portátil se vea igual que siempre.

En estas pantallas podéis ver el resultado final de un juego de Game Boy en color. Dada la simpleza gráfica que posee el «Tetris», no se aprecian del todo las posibilidades de la paleta de 256 colores del Super Game Boy, aunque ya se atisba el resultado que puede dar en juegos más complejos.

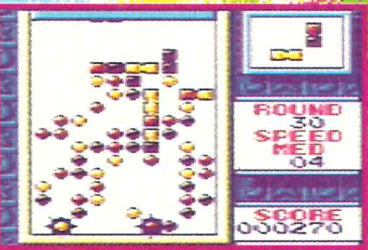
Para no caer en el error de decir sólo lo bueno, tenemos que resaltar el único defecto de este genial invento: no se puede jugar a dobles. Ya sabéis que para conectar dos portátiles es necesario tener dos cartuchos, y como en Super Game Boy sólo podemos poner uno... No todo iban a ser ventajas.

Lo que nadie puede negar es la ventaja que supone tener la posibilidad de jugar en la tele al «Tetris 2» de Game Boy, y encima en color. Vamos, que la diversión está asegurada.

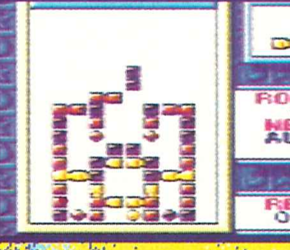


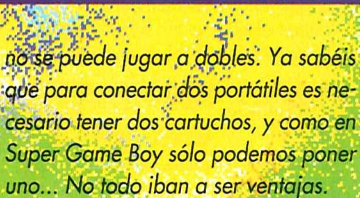


Esta original pantalla nos permite elegir el nivel de dificultad del modo versus. Muy útil cuando el rival es la propia máquina.










Por fin hemos podido disfrutar de un juego de Game Boy en color. No es lo mismo que G.B en color, pero casi, casi...

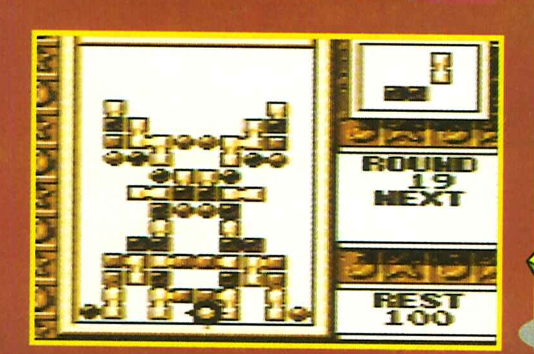


LO MÁS NUEVO

Otra vez la fiebre Tetris

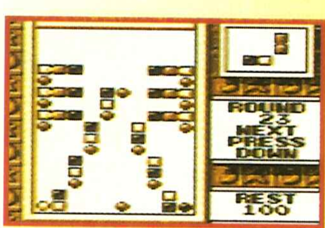
El «Tetris» siempre ha sido adicción con mayúsculas. Su simpleza atrae incluso a los menos amigos de las "maquinitas", y el reto de vencerse a uno mismo (que es de lo que se trata) es casi irresistible. Dos características imprescindibles que se repiten en esta segunda parte. «Tetris 2» resulta más complicado, ya que las piezas ofrecen muchas posibilidades, pero por eso mismo es aún más completo. Lo que es indudable es que los amantes del puzzle y la inteligencia encontrarán en él todo lo que buscaban.

Teniente Ripley

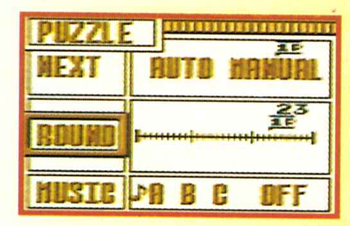


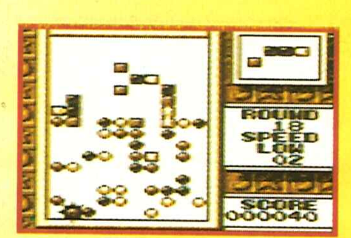
Tres maneras distintas de jugar

El cartucho nos permite tres modalidades de juego que, aunque parecidas, tienen características propias que mantienen vivo el interés. En todas hay que explotar las piezas que parpadean, pero...

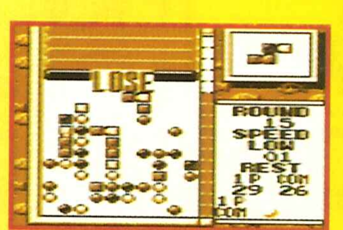


PUZZLE: Hay que completar la fase con cien piezas, aunque siempre hay un mínimo que se indica al principio. Puedes elegir que las fichas caigan seguidas o sólo cuando estés listo.





NORMAL: Sin límite de piezas, hay que ir completando niveles. Aunque no tiene pila, puedes empezar en cualquier fase de la 1 a la 30.



VERSUS: Aquí empieza lo divertido. Contra la máquina o contra un amigo, puedes enfrascarte en una batalla al mejor de tres asaltos. Tus aciertos harán que baje el techo de tu rival.

1P vs COM
SPEED
LOW MED HI
ROUND
15
MUSIC
A B C OFF

Otro detalle importante es que si unís seis o más piezas del mismo color o volatilizáis una de las que parpadean, todas las piezas de ese color desaparecerán de la pantalla. Lo que no deja de ser una gran ayuda.

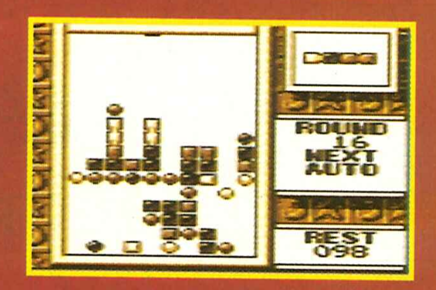
Por supuesto, al principio la pantalla no aparecerá vacía. Siempre habrá alguna, o muchas, ficha que desafíe la gravedad, y que suponga un obstáculo para que alcancéis vuestro objetivo. De hecho, según avancéis niveles la pantalla estará más llena de trampas de este tipo.

Y hablando de avanzar, aunque el juego no tiene pila para salvar ni passwords, no siempre habrá que empezar a jugar desde el principio. En los menús de opciones previos a la partida podéis elegir cualquiera de los treinta primeros niveles, que son todos en el caso del modo puzzle.

A pesar de las diferencias reseñadas respecto al original, se mantienen intactas la jugabilidad y la adicción, especialmente la adicción, esa obsesión que el «Tetris» ha provocado siempre. Ahora sólo falta que os atreváis con él.



Como veis, las formas iniciales del puzzle pueden resultar de lo más enrevesadas.



GAME BOY



PUZZLE
NINTENDO
Nintendo

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: Variable
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 4

Gráficos --
¿Cómo puntuar los gráficos del Tetris? No son más que piezas y piezas que se deslizan por una pantalla.

Música 79
Tres melodías: una amena y divertida, otra normalita y la otra machacona. No hay mucho donde elegir.

Sonido FX 80
Correcto. Los más completos son los del modo versus, pues te avisan de cómo va la partida del rival.

Jugabilidad 93
Aunque os costará trabajo no pensar en "línea", pronto le cogeréis el tranquillo y os divertirá como el original.

Adicción 94
Quien haya jugado al Tetris ya sabe lo que es cerrar los ojos y no parar de ver piececitas caer y caer...

Total 92
Un ejemplo claro de que los gráficos y los detalles visuales no son siempre imprescindibles para tener un juego muy divertido.

Lo Mejor
- Jugar a dobles con dos Game Boy.
- Su elevada adicción.
- El primer cartucho en colores para Super Game Boy.

Lo Peor
- La música: puede hacerse demasiado monótona.
- Que en Super Game Boy no se pueda jugar a dobles.

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
MEGA DRIVE
Trucos y ayudas
▸ Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
▸ Cientos de claves para jugar con ventaja
▸ Más de 500 pantallas a todo color
▸ Desvelamos todos los secretos
▸ 50 megajuegos de Sega
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

- **Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.**
- **Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.**

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!


HOBBY PRESS

P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:...
Localidad:......................... Provincia:....................
Código Postal:...................Teléfono:......................

❏ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❏ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❏ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❏ VISA ❏ AMERICAN EXPRESS

TS Número ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad: ________________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 6 ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid



LABERINTO BAJO EL OCÉANO

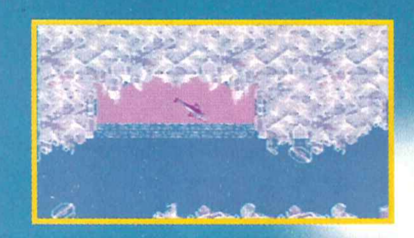
ECCO THE DOL

Un soplo de aire marino recorre todos los rincones de Master System con las aventuras de «Ecco the Dolphin» para este soporte. Llega tras realizar uno de sus potentes saltos directamente de la versión aparecida hace seis meses para Game Gear.

Conserva las mismas opciones que le han hecho famoso en la portátil de Sega: 17 fases llenas de sorpresas, originales enemigos, paisajes con toda la magia del océano, enigmas que has de resolver combinando inteligencia y habilidad, passwords al final de cada nivel y viajes en el tiempo. Pero, sobre todo, mantiene las características propias de este mamífero marino: su capacidad de salto, el impulso frontal de ataque con su pico y el famoso canto del delfín que, a modo de radar, activará la Eccholocation, un perfecto sistema de orientación inspirado en el que utilizan estos increíbles animales.

Viajando por el laberíntico fondo del océano, con la ayuda de los seres que lo habitan y de unos cristales mágicos, tendrás que descubrir los secretos que éste esconde para reunirte con tu manada, de la que te separó una gran tormenta. Naturalmente, el aire será necesario para nuestro héroe, por lo que deberás subir a la superficie cada cierto tiempo, o bien encontrar cuevas con bolsas de aire o unas conchas que desprenden burbujas cuando las cantas. Y si estás debilitado, piensa como un delfín y actúa como tal, cazando peces gracias a la potente aceleración de que hace gala nuestro héroe en las profundidades.

La empresa no es fácil, pero la belleza de la Atlántida o el Polo Norte (donde reside la gran ballena azul), la jugabilidad y diversión de «Ecco the Dolphin» te cautivarán como el canto de una sirena.





El delfín más jugón

Se nota que los cartuchos para Master System no dan mucho dinero a la compañía del puercoespín azul. No se explica de otra manera los seis meses que han pasado desde la aparición para Game Gear de «Ecco the Dolphin». Por cierto, fui injusto con esta versión puntuándola a la baja, se merecía mucho más.

Volviendo a la Master, ¿se pueden añadir más cosas de este programa de Novotrade que no haya dicho ya? Su mecánica de juego y el personaje son originales como pocos, su dificultad, necesaria en todo juego que se precie, viene compensada con los passwords, sus gráficos recrean a la perfección la magia de los fondos marinos y posee toda la capacidad de diversión de un delfín. ¿Qué más se puede pedir?, ¿el precio?

Boke

PHIN



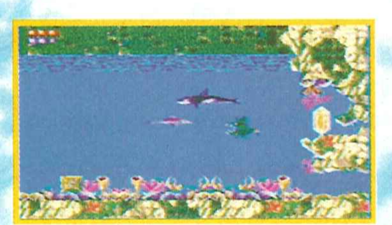
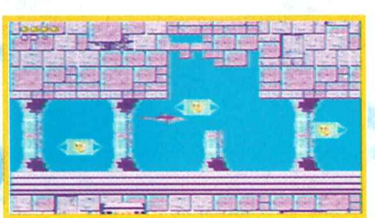


Este inmenso pulpo que parece sacado de la novela "20.000 leguas de viaje submarino" es una de las geniales sorpresas del juego.

Como en la realidad, nuestro divertido delfín necesitará cazar peces para reponer las energías perdidas en sus aventuras.





MASTER SYSTEM



AVENTURA
SEGA
Novotrade
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 17
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 89
Perfecta recreación en Master System del fondo marino, con enemigos muy originales.

Música — 87
Aunque parezca mentira, los variados temas tienen nitidez, variedad y suenan como suaves olas.

Sonido FX — 86
Presenta sonidos muy conseguidos, como el chapoteo tras un salto o el lenguaje del delfín.

Jugabilidad — 89
Ecco es fácil de manejar. Además, la variedad de escenarios ayuda a jugar, así como los passwords.

Adicción — 89
La necesidad de utilizar la inteligencia hará que aumente vuestro sentido de la superación.

Total — 89
Uno de los cartuchos más originales y bonitos que se pueden disfrutar en este soporte. Hay que felicitar a Novotrade por su labor.

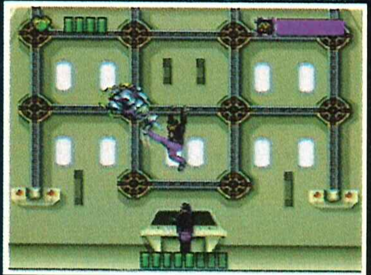
Lo Mejor
- Que el protagonista sea un delfín.
- Que haya que utilizar inteligencia y habilidad.

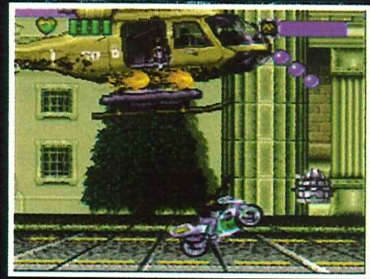
Lo Peor
- El tiempo que ha pasado desde su aparición en Game Gear, y no digamos ya del programa para Mega Drive.

SUPER NINTENDO

UNA AVENTURA EN EL TIEMPO

TIME TRAX



Time Trax es una serie de gran éxito en la televisión norteamericana que narra las peripecias de Darien Lambert, un policía especializado en la detención de fugitivos allá por el año 2192. Su paso al mundo de las consolas ha convertido a Darien en un consumado plataformeador con una extraña misión que realizar: devolver a los criminales a su época natural, es decir, al futuro.

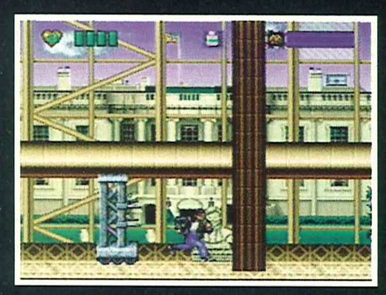
La culpa de todo la tiene el físico Dr Sahmbi, quien ha conseguido descomponer las partículas de materia de modo que puedan viajar en el tiempo. Como suele ocurrir en los videojuegos, ha decidido usar su poder para cambiar el curso de la historia y controlar el mundo. Y su plan no puede ser más audaz: traer a su tiempo criminales del futuro para fortalecer su propia red de mafiosos.

La misión de Darien consiste en encontrar al Dr Sahmbi, se encuentre en la época que se encuentre, y neutralizarle. Para facilitar la tarea, el Servicio de Inteligencia irá dándole instrucciones concretas acerca de dónde debe buscar. Así, la primera fase llevará a nuestro héroe a atravesar una encrucijada de alcantarillas hasta hallar el túnel por el que se accede al laboratorio de Sahmbi. También deberá superar una vibrante fase de velocidad a lomos de una potente motocicleta, sobrevivir en la tupida selva de alguna isla tropical llena de trampas... y así hasta un total de siete fases, en las que las plataformas se entremezclan con feroces ataques para completar una aventura trepidante.

Por supuesto, Darien es capaz de disparar, saltar, colgarse de tubos y de mostrar un montón de habilidades más que aprendió de su maestro en artes marciales. Vamos, que el personaje no se le queda pequeño en absoluto a una historia interesante y pletórica de acción para los 16 bits de Nintendo.

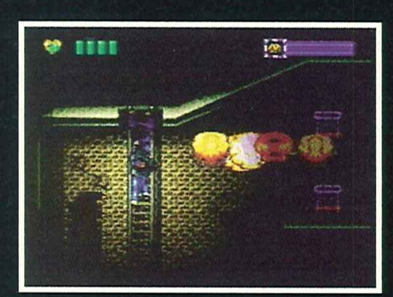








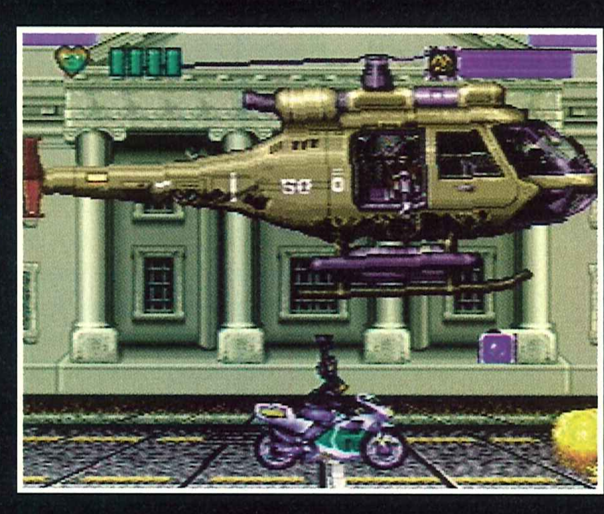


Variedad y buenas maneras

Este «Time Trax» es un buen juego de plataformas y acción, lo que no es decir poco. Tiene un atractivo argumento que se ha sabido plasmar con acierto en el desarrollo del juego. Las fases, dentro de la similitud característica que suelen mostrar este tipo de arcades, son bastante variadas, y el protagonista no está encasillado como de gatillo fácil o de puños rápidos, sino que combina ágilmente las dos posibilidades.

Técnicamente es correcto en todos los aspectos, y aunque no se aprecian grandes alardes, hay que reconocerle un alto grado de calidad. Lo único que se puede poner en su contra es que le falta esa chispa que convierte en especial a los buenos juegos. Pero no cabe duda de que gustará a la mayoría.

Teniente Ripley



Atacar un helicóptero montado en una potente moto es una de las posibilidades que te ofrece el juego. Disfrútala como se merece.

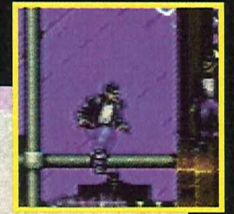
Darien tendrá que avanzar por un laberinto lleno de criminales sin más luz que una simple aureola a su alrededor.













Animaciones para dar y tomar

Uno de los puntos fuertes de este cartucho es la gran cantidad de animaciones del personaje. Darien es capaz de saltar, correr y disparar, como cualquier otro personaje de un cartucho de acción, pero además rueda por el suelo, se cuelga de las tuberías y practica todo tipo de golpes sacados directamente de las artes marciales. Aprended bien a explotar estas habilidades, ya que son imprescindibles para completar el juego.











SUPER NINTENDO



ACCIÓN
T.H.Q.
Malibú Games
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 83
Frente a la buena animación del personaje, topamos con algunos parpadeos y confusiones.

Música — 79
Durante el desarrollo de la fase llega a desaparecer. Las melodías son adecuadas, pero pobres.

Sonido FX — 81
Los efectos sonoros son contundentes y muy variados. Hay un sonido para cada situación.

Jugabilidad — 84
La soltura del personaje y la variedad de situaciones le convierten en un juego ciertamente divertido.

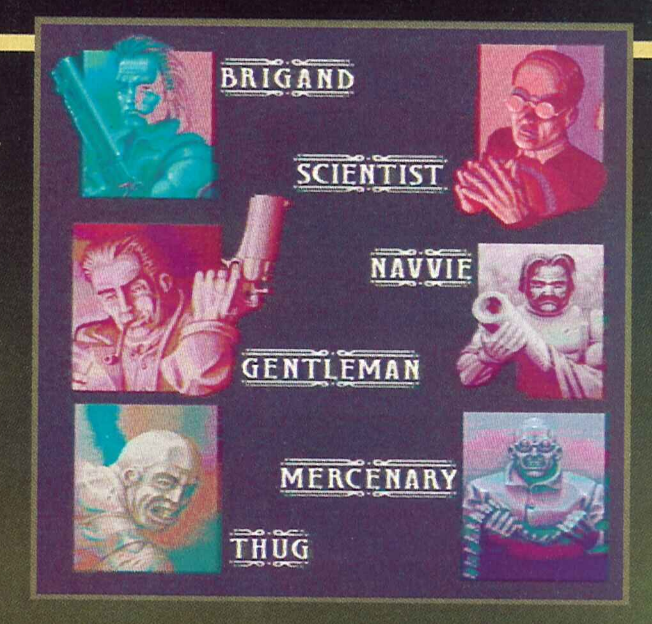
Adicción — 82
Tiene una dificultad bastante alta, aunque tampoco esperes encontrar demasiadas cosas nuevas.

Total — 82
El cartucho tiene muchas virtudes, pero en el tono general no deja de ser un simple juego de acción, sin demasiada fuerza.

Lo Mejor
- La movilidad del personaje.
- Lo variado del juego.
- El mapeado multidireccional permite muchas opciones de desplazamiento.

Lo Peor
- Carece de chispa.
- Algunos parpadeos en las explosiones.
- Algunas fases tienen poca visibilidad.

Aquí están. Ellos son los protagonistas. Las únicas seis personas sobre la faz de la Tierra capaces de enfrentarse al barón Fortescue y su Motor del Caos. Claro que sólo dos pueden adentrarse en la fortaleza. En ti recaerá la difícil decisión de elegir entre todos ellos.





NACIDOS PARA LUCHAR



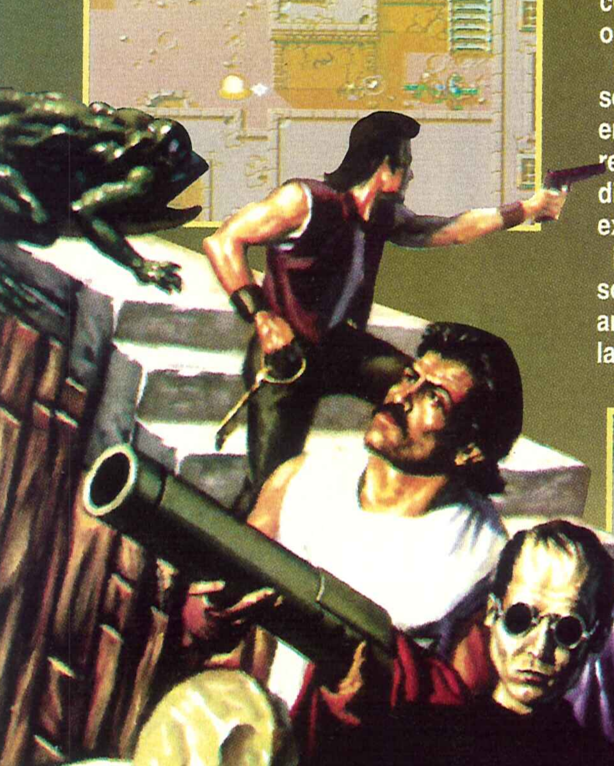
Bajo las identidades de Mercenary, Brigand, Gentleman, Navvie, Thug y Scientist (lo que sería algo así como mercenario, bandolero, caballero, peón, macarra y científico en la lengua de Cervantes) se esconden seis fortachones guerreros a sueldo. Seis hombres que van a convertirse en protagonistas de esta aventura, pues sólo ellos pueden acabar con el Motor del Caos, el artefacto causante de que los seres vivos se conviertan en peligrosos mutantes. Para ello, tendrán que asaltar la fortaleza del barón Fortescue y acabar con todos esos extraños seres que allí se ocultan.

Bueno, mejor dicho serán sólo dos de ellos los elegidos para llevar a cabo esta difícil misión, tanto si prefieres jugar solo o con un amiguete. En cualquiera de los casos, siempre verás a una pareja de mercenarios desplazándose por la pantalla. La diferencia radica en que si juegas tú solo contarás con la ayuda de la propia computadora, que se encargará de conducir al segundo mercenario; mientras que esta tarea recaerá en un amigo si eliges la opción de dos jugadores simultáneos.

Cada uno de los guerrilleros cuenta con un arma y una habilidad característica, pero éstas se podrán reforzar si por el camino (mientras abres puertas, luchas a brazo partido con los engendros que ha creado el Motor del Caos y encuentras la dirección correcta a seguir) recoges los objetos que te permiten incrementar tu fuerza, aumentar el arsenal de que dispones o, simplemente, acumular dinero con el que comprar desde vidas extra hasta energía al final de cada fase.

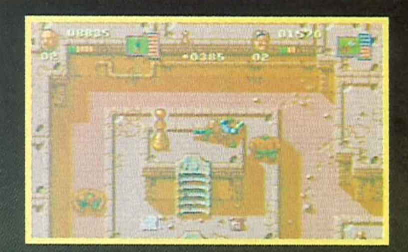
Recuerda que el planeta está en peligro y de que sólo un soldado rápido de reflejos puede acabar con esta gran amenaza. Así que vete preparando, porque te advertimos que la misión no va a ser nada sencilla. Y si no, al tiempo.

SEGA MEGA DRIVE

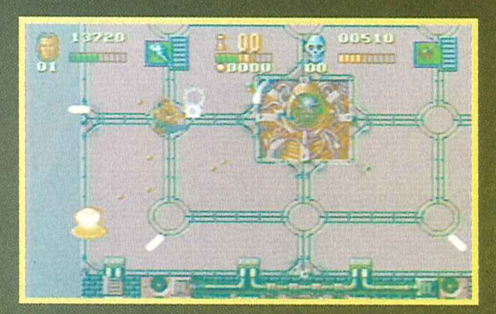




THE CHAO







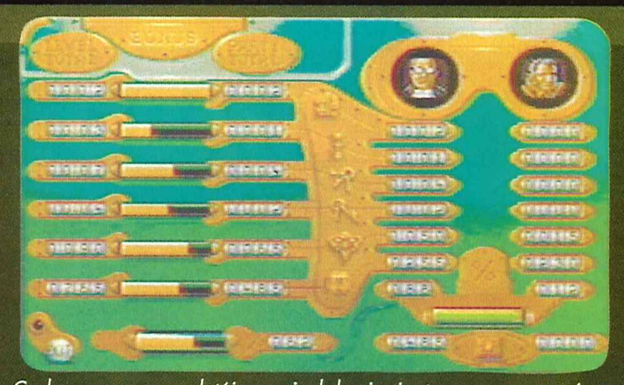
Misión imposible

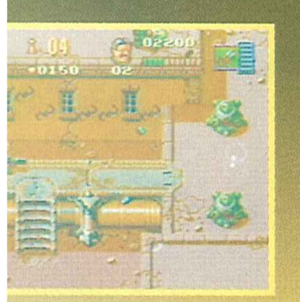
A pesar de que esta oferta de Microprose para los 16 bits de Sega es lo bastante atractiva para llamar la atención, sobre todo a los aficionados a este tipo de juegos, resultará excesivamente difícil a todos aquéllos que no sean unos verdaderos genios del pad. Una pena, porque por lo demás tiene suficientes elementos para encantar.

En todo caso, podréis elegir entre tres niveles de dificultad y pasar un buen rato disparando a diestro y siniestro junto a un amiguete. Si además le echáis ganas y mucha paciencia, iréis obteniendo los passwords, aunque eso de terminarse el cartucho es harina de otro costal.

Cruela de Vil

Si eres un apasionado de la acción, tienes paciencia y te estimula ver cómo te vas superando poco a poco, no busques más: éste es tu juego.

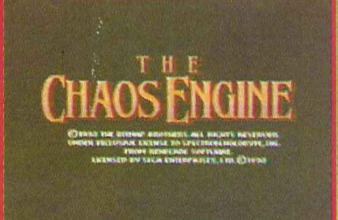

Cada vez que completéis un nivel, lo siguiente que aparecerá en pantalla será esta tabla de estadísticas en la que obtendréis todo tipo de datos sobre vuestra actuación y la del otro jugador.





S ENGINE

MEGA DRIVE



ACCIÓN
MICROPROSE
Renegade the Bitmap Brothhers
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 4 mundos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 81
Los pequeños sprites están bien definidos y se desplazan con gran rapidez por los 16 niveles.

Música — 81
En consonancia con el resto del juego, la banda sonora es movida, animada y tiene muchísimo ritmo.

Sonido FX — 81
Destacan las constantes voces digitalizadas. Los disparos, explosiones, etc. están bien plasmados.

Jugabilidad — 80
Un toque y estáis muertos. El juego es muy difícil a pesar de los passwords y de su sencillo control.

Adicción — 87
Dedicado para quienes gustan de complicarse la vida. El resto se desquiciará con facilidad.

Total — 85
Un juego muy explosivo, tanto por su desarrollo como por su dificultad, con la llamativa opción de dos jugadores simultáneos.

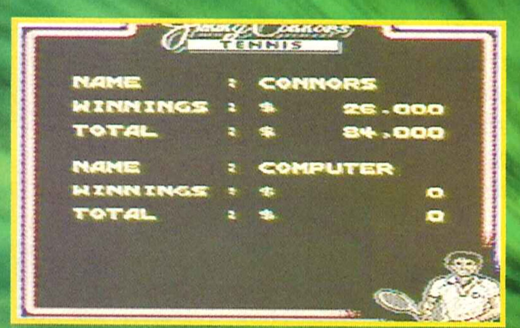
Lo Mejor
- Que contemos con la ayuda de otro soldadito controlado por la máquina.
- Poder jugar "a pachas" con un amigo.
- El amplio menú de soldados a elegir.

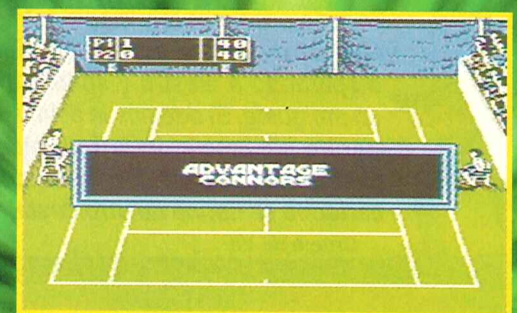
Lo Peor
- Que en ciertas ocasiones el mercenario que controla la máquina incordia más que ayuda.
- ¿Habrá alguien capaz de acabárselo?

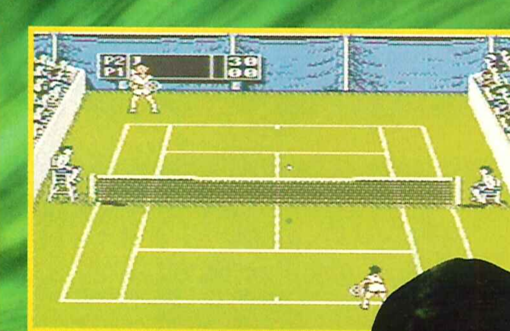


Jimmy Connors TENNIS









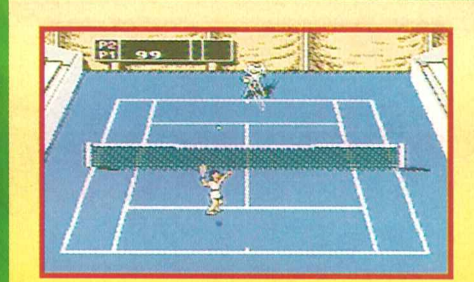
EL REGRESO DE JIMBO

NINTENDO N.E.S

Los usuarios de N.E.S. tienen ante sí una excelente oportunidad de disfrutar de uno de los deportes más populares, el tenis, gracias a esta nueva oferta de Ubi Soft. Se trata de un cartucho avalado por Jimmy Connors, una de las figuras más emblemáticas del deporte de la raqueta en toda su historia. Pues bien, asumiendo el papel de «Jimbo» os adentraréis en un cartucho que destaca por su amplio menú de opciones, incluyendo la posibilidad de dos jugadores simultáneos para que podáis retar a todo hijo de vecino.

Podréis elegir entre practicar o tomar parte directamente en los mejores torneos del mundo, tanto sobre pista sintética, hierba o tierra batida. Hay un total de 16, entre los que destacan el Open de Australia, el de Estados Unidos, el de París y el de Wimbledon. ¡Ah!, y también pasaréis por la capital de España gracias al Open de Madrid. En todos ellos no hará falta que vayáis superando una eliminatoria tras otra, sino que pasaréis directamente a disputar la final. Además, cada vez que ganéis un torneo obtendréis un password para continuar, en otra ocasión, a partir de ahí.

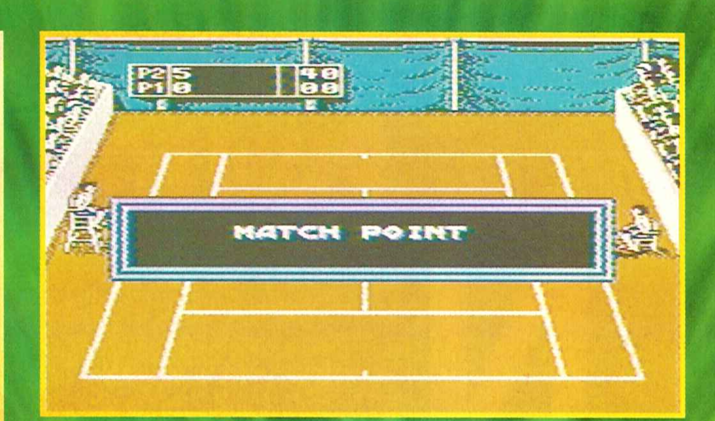
Cada encuentro se disputará al mejor de 1, 3 ó 5 sets, según prefiráis, y también podréis escoger el nivel de dificultad de vuestro oponente entre principiante, intermedio o avanzado. Ahora, sólo queda que saltéis a la cancha de los 8 bits de Nes y demostréis vuestras dotes tenísticas.



A practicar

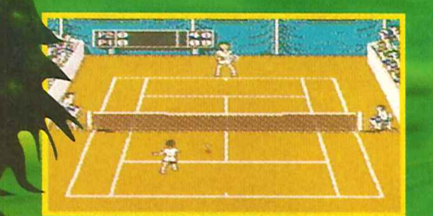
Para haceros con el juego, nada mejor que ir a la opción correspondiente y practicar un poco. Un solo jugador se las verá contra una máquina lanza-bolas, y dos jugadores pelotearán entre ellos hasta estar a punto.



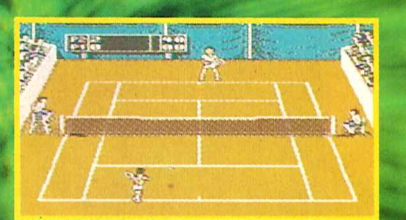


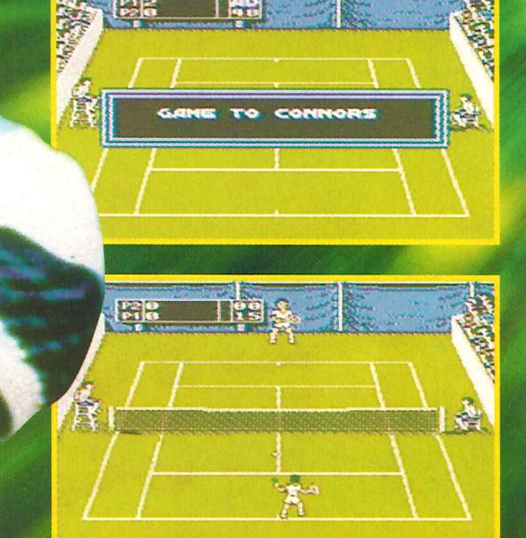
Como vosotros bastante tendréis con poner vuestros cinco sentidos en el juego, los jueces del partido os informarán del desarrollo del mismo.











Una cancha de 8 bits

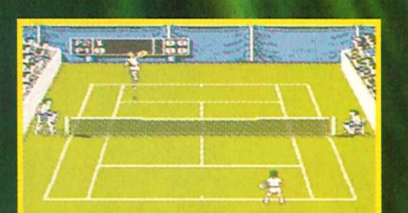
Estamos ante uno de los mejores juegos de tenis del que podrán disfrutar los poseedores de N.E.S. Su principal virtud: movimientos bien plasmados para un deporte que es, ante todo, rápido.

Se trata de un cartucho muy ágil y fácil de controlar, lo que tiene mucha importancia cuando hablamos de juegos deportivos que están orientados principalmente a divertir. Y además, cuenta con el aval de Jimmy Connors. Eso sí, practica porque los adversarios son duros de pelar.

Cruela de Vil







NINTENDO



DEPORTIVO
UBI SOFT
NMS Software

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 16 torneos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 80

Los tenistas son bastante ágiles y cuentan con un repertorio de movimientos curiosón y bien realizado.

Música — 60

Una melodía machacona, más propia de una feria ambulante que de un cartucho de tenis.

Sonido FX — 65

Los golpes tienen un pase, pero las ovaciones del público recuerdan más al sonido de un rompeolas.

Jugabilidad — 84

Es sencillo de controlar, aunque cuesta hacerse con el momento en que hay que golpear la pelota.

Adicción — 85

La habitual de un buen cartucho deportivo, con dos jugadores simultáneos y 16 torneos que recorrer.

Total — 82

Una buena oportunidad para adentraros en el apasionante mundo del tenis de la mano de unos de sus grandes astros.

Lo Mejor

- Disfrutar del tenis con un jugador emblemático donde los haya.
- Es fácil hacerse con el cartucho.
- Poder jugar en 16 torneos diferentes.

Lo Peor

- Que el contrincante nos vapulee de mala manera y no podamos ganarle.
- La música es demasiado machacona.

NINTENDO GAME BOY



AVENTURAS DE UN PUNTO APARTE

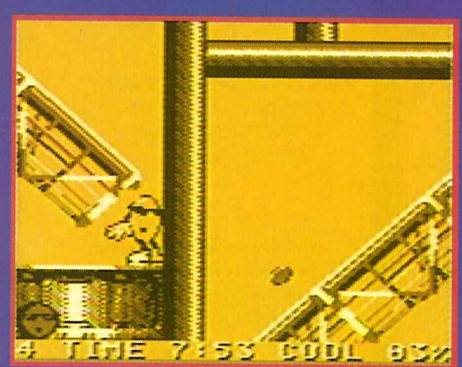
No se sabe muy bien el porqué, pero lo cierto es que un buen día el punto de una conocida marca de refrescos se despegó de su botella y se dedicó a recorrer mundo. Virgin le adjudicó el nombre de Cool Spot, y desde entonces ha cubierto todas las máquinas Sega y ha campeado a sus anchas por la mismísima Super Nintendo.

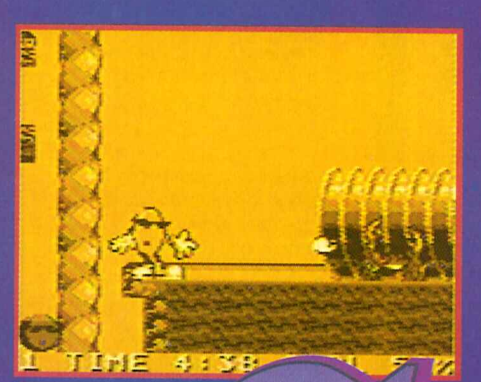
Su flexible y ágil cuerpecillo está animado por un alma de héroe, así que sus andanzas siempre han estado encaminadas hacia una noble acción: liberar a otros puntos que se encuentran secuestrados y encerrados en jaulas. Misión que ahora pretende completar en un apasionante paseo por Game Boy.

La base del juego sigue siendo la misma que en anteriores aventuras. También las fases y hasta algunos pasajes del mapeado son completamente idénticos. Ya sabéis, muchos enemigos, muchas plataformas y una enorme colección de fichas que hay que recoger imperiosamente a lo largo de ocho fases, con el fin de abrir las jaulas de los amigos de Cool.

Para defenderse de todas las dificultades que pueden presentársele a un pequeño punto, Cool Spot cuenta con un refrescante (pero poco agradable para el que lo recibe) chorro y con la ayuda de varios items que se transforman en tiempo extra o en contenedores de vida. Y si además va ganando en habilidad conforme avance la aventura, podrá localizar algún nivel secreto y así aumentar la vida del cartucho hasta extremos insospechados. En fin, como veis Cool Spot ha cambiado poco, por eso sigue siendo uno de los amos de las plataformas.

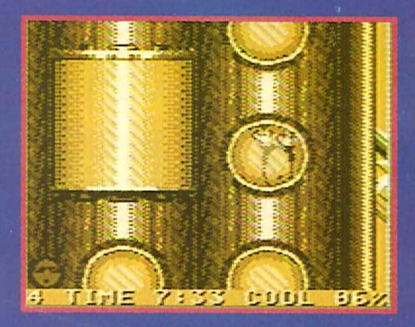


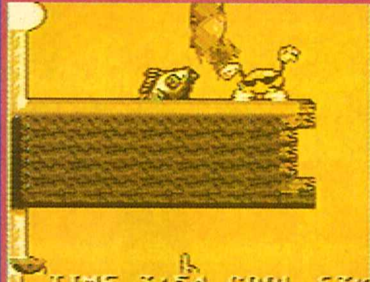






Cool spot







GAME BOY

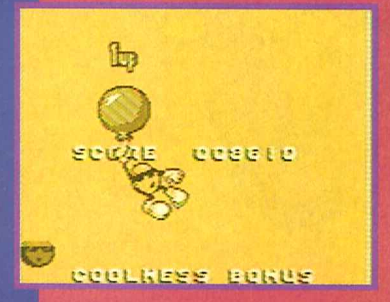


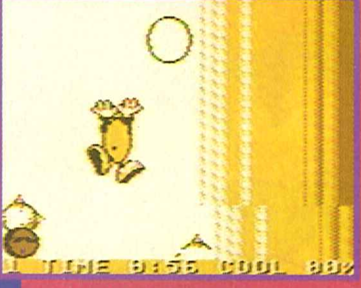
PLATAFORMAS
VIRGIN
NMS

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 2

Rebonus







Al final de la fase se contabilizará el tiempo sobrante y el número de puntos conseguidos, para que Cool ascienda con un globo hasta cazar una vida extra. Si además ha logrado casi todos los puntos, pasará a una fase de bonus especial con más ventajas.

La chulería por bandera

***C**ool Spot es uno de esos héroes que tienen garantizado el éxito nada más aparecer. Su simpatía y donaire le convierten en la mascota perfecta, y el atractivo desarrollo de sus plataformeras aventuras redondean el éxito.*

Posiblemente ya todos hayáis oído hablar de él y sepáis de sus tres ajustados niveles de dificultad, de sus laberínticos mapeados y de sus pegadizas melodías. Pues estas virtudes hacen que si bien esta versión de Game Boy peca de un exceso de brusquedad, el conjunto del juego es más que recomendable. Sin duda, merece la pena probar a ser un punto macarrilla.

Teniente Ripley



Algunas burbujas permiten a Cool volar dentro de ellas por algún tiempo. Hay que tener cuidado al elegir la dirección, nunca se sabe dónde puede acabar el vuelo.

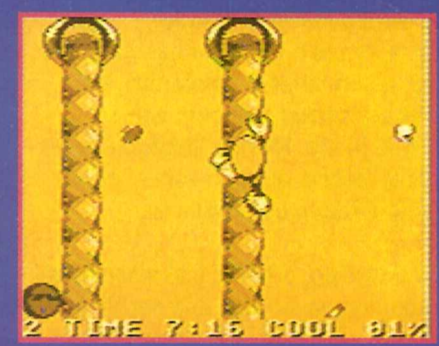


Las banderitas que se reparten por las fases son un punto de retorno. De este modo, al perder una vida empezaremos desde la última bandera izada.









El punto más marchoso del consolero mundo vuelve a las andadas.



Gráficos — 82
Si no fuera por la brusquedad del scroll, que al principio es molesta, serían sobresalientes.

Música — 83
Animadas y pegadizas melodías muy al estilo del personaje, adecuadas para el ritmo del juego.

Sonido FX — 84
Buenos efectos, que siguen la línea simpática y divertida marcada por la música y los gráficos.

Jugabilidad — 86
Si te acostumbras al scroll, todo será saltar y divertirse. Un pelín difíciles las fases de bonus, como debe ser.

Adicción — 87
Acabar el juego puede resultar sencillo, pero completarlo del todo... Esto alarga la vida del cartucho.

Total — 85
Cool Spot es un gran maestro de las plataformas y en este cartucho vuelve a demostrar todo de lo que es capaz.

Lo Mejor
- La brillante animación del personaje.
- Los complejos mapeados.
- Las variadas posibilidades de juego.

Lo Peor
- El scroll es un tanto brusco, lo que dificulta un poco determinados pasajes.

SUPER NINTENDO

RAQUETAS A TODO RITMO

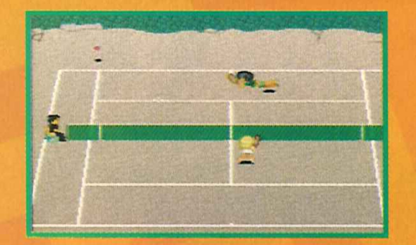


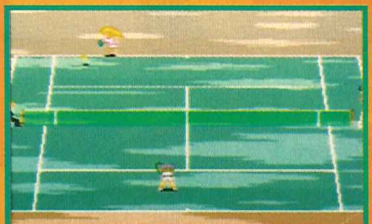
Hace aproximadamente un año, Namco llegaba a España para presentar un juego de tenis, aún sin nombre, que sorprendió por su calidad y originalidad. Desgraciadamente, la compañía japonesa no consiguió llegar a un acuerdo con la distribuidora Arcadia, y como tantas otras veces nos quedamos con la miel en los labios. Sin embargo, con el tiempo han desaparecido los problemas y aquel acuerdo se ha consumado, por lo que ahora ya podemos disfrutar de esta nueva joya de Namco.

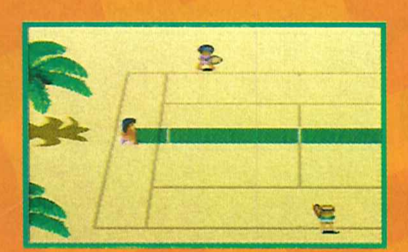
Lo primero que llama la atención de este «Smash Tennis» es su peculiaridad con respecto a los últimos juegos de tenis aparecidos para los 16 bits («Davis Cup» o «Pete Sampras» para Mega Drive y «Jimmy Connors» para Super NES). Al contrario que estos programas, «Smash Tennis» no trata de emular la realidad, sino que se conforma con ofrecer diversión. Esto se aprecia, por ejemplo, en los gráficos, ya que los jugadores, lejos de ser unos tenistas musculosos y estilizados, son unos muñecotes pequeños y cabezones. Y lo mismo sucede con el control del juego. A pesar de poder utilizar cuatro de los seis botones del pad, es muy fácil hacerse con su mecánica, y golpes que en otros juegos son muy complicados de realizar (voleas o smashes), en este caso sólo dependen de la posición en que se encuentre el jugador.

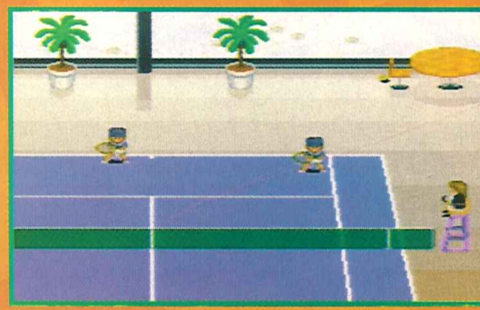
Por otro lado, llama la atención la inclusión de canchas de juego totalmente ficticias, como playas, alta montaña, cafeterías, etc., que acentúan aún más ese aire desenfadado que contiene el cartucho. En cuanto a los modos de juego, Namco tampoco se ha complicado la vida: Modo Versus y Torneo, aunque eso sí, con la posibilidad de participar de 1 a 4 jugadores con todas las combinaciones posibles.

Resumiendo, un juego de tenis divertido, original y al alcance de todo el mundo, aunque no haya cogido en su vida una raqueta.







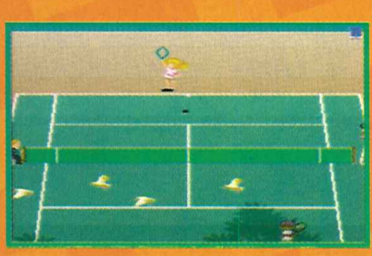


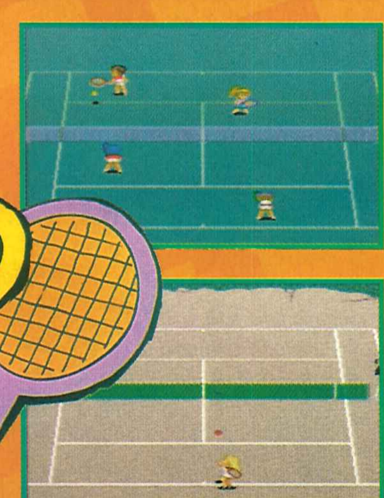
En esta imagen se pueden apreciar los cuidados detalles de los decorados. En este caso, el partido se disputa en el salón de una especie de cafetería.



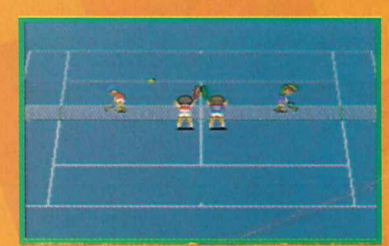
En el modo de juego "Torneo", la máquina se encarga de hacer los correspondientes emparejamientos. entre los diferentes jugadores.

Namco ha sabido realizar un juego de tenis diferente, en el que la diversión brilla por encima del realismo.







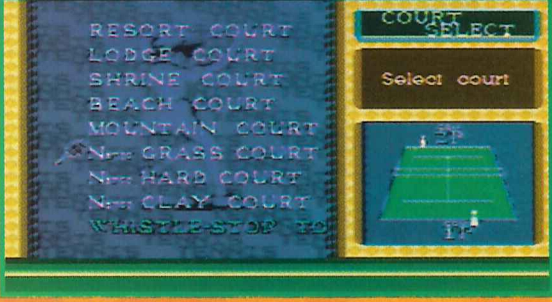


Tenis para todos los públicos

Para que luego no digan que los juegos de tenis son difíciles de manejar, Namco ha creado un cartucho al alcance de todos. Ahora bien, su fácil control no significa que ganar partidos sea cosa de niños, ya que más bien sucede todo lo contrario. Por otro lado, la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores ayuda a mantener unas elevadas cotas de adicción.

En fin, para quienes busquen diversión desde la primera partida, sean amantes o no de este deporte, aquí tienen un juego totalmente recomendable.

Lolocop



En esta pantalla se muestran los diferentes tipos de pista con los que cuenta el juego. Como veis, el repertorio es impresionante, y además bastante original.

Después de cada partido, tendremos la posibilidad de ver un completo cuadro con las estadísticas propias de este deporte. Una buena forma de comprobar nuestros errores.

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
VIRGIN
Namco

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: Torneo
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 84
Aunque puedan resultar algo simples, son divertidos y las animaciones rayan a buen nivel.

Música — 79
Escasa, algo infantil y en ocasiones demasiado repetitiva e innecesaria.

Sonido FX — 89
Sobresaliente nivel en general, sobre todo en lo referente a los raquetazos y las voces digitalizadas.

Jugabilidad — 90
No ofrece ningún tipo de dificultad, desde la primera partida es divertido.

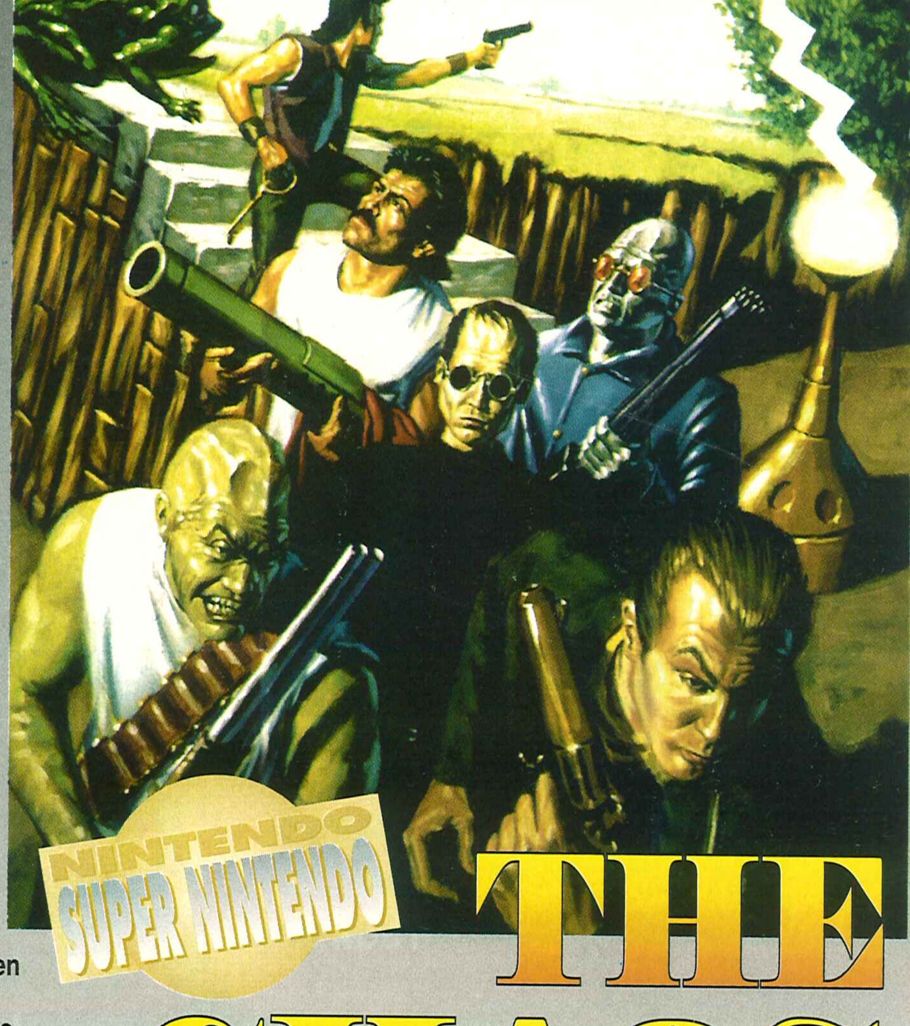
Adicción — 87
Tal vez le falte algún modo de juego, pero su variedad de canchas y 4 jugadores son más que suficientes.

Total — 89
Un gran juego de tenis, muy asequible para todo tipo de jugadores, aunque quizá algo sencillo para los más expertos.

Lo Mejor
- Su gran jugabilidad.
- El sonido.
- Los detalles de las canchas.

Lo Peor
- Se echa en falta algún modo de juego más.

SOLDADOS A BUEN PRECIO



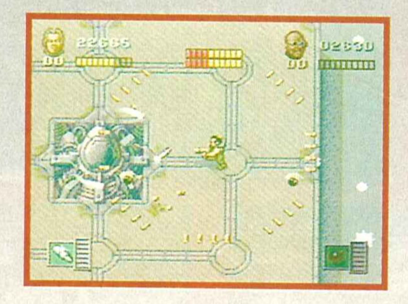
THE CHAOS ENGINE

Nuestra historia se sitúa en el año 1887, y se centran en una avalancha de desgracias que están asolando el planeta. Todos los indicios apuntan al barón Fortesque como causante del desastre, pero seamos objetivos y vayamos con los hechos antes de formarnos una opinión. Resulta que este oscuro personajillo ha conseguido reunir en su fortaleza secreta a las mentes más privilegiadas del mundo entero. Con su valiosa ayuda, ha logrado crear un motor que hace realidad el sueño dorado de todos los alquimistas: transformar la materia. Pero por desgracia, Fortesque ha utilizado este descubrimiento para oscuros fines, convirtiendo a todos los seres vivos en peligrosos mutantes asesinos.

Así las cosas, sólo existe en el planeta un cuerpo de élite capaz de entrar en la fortaleza secreta y destruir a Fortesque y su Motor del Caos. Son seis soldados a sueldo que responden a estos nombres: Mercenary, Brigand, Gentleman, Navvie, Thug y Scientist. Cada uno de ellos cuenta con una habilidad especial y extraordinarias cualidades para la lucha.

En este punto es donde entras tú en juego, bien con la ayuda de la computadora o en compañía de otro jugador simultáneo. En cualquiera de los casos, siempre habrá dos mercenarios (que previamente se habrán elegido del total de seis) en pantalla, con la misión de atravesar los cuatro mundos que conducen hasta el «Motor del Caos». Cada uno de ellos (el bosque, los talleres, la mansión y sus sótanos) está dividido en cuatro niveles, de los que tendrás que encontrar la salida después de activar un determinado número de nodos.

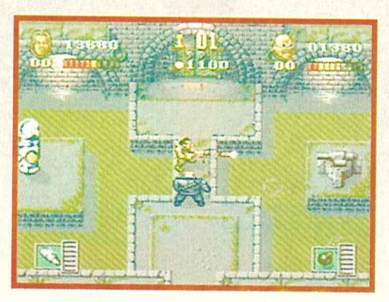
Claro que mientras deberás verte las caras con todos los mutantes que surgen hasta debajo de las piedras, a la vez que recoges llaves, monedas, y demás objetos que te facilitarán un poco la vida para llegar hasta tu objetivo final: el Motor del Caos.













Armados y peligrosos



Air bust. Ataque aéreo de 360°.



Death Zone Token. Salva la posición.



Escudo. Tu soldado será inmune



Llave de oro. Abre fases de bonus.



Monedas. Para comprar habilidades.



Llave de plata. Te irá abriendo paso.

Poderes especiales. Activa tus poderes.



Teléfono. Traslada a tu compañero.



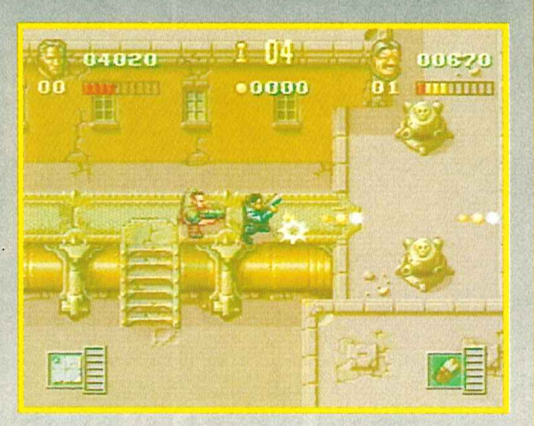
Vida extra. Una nueva oportunidad.

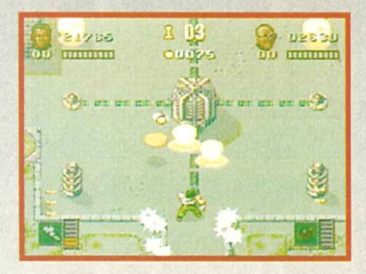


Entre los múltiples items que estos soldados utilizan a lo largo de su misión, se encuentra este valioso mapa que les permitirá tener una visión global del nivel.

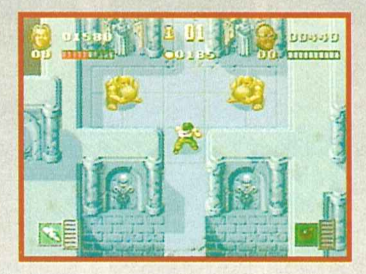
Aquí tenéis a los seis mercenarios que protagonizan este juego. Claro que sólo podréis elegir a dos de ellos. Calibradles bien a todos porque cada uno cuenta con unas características diferentes.







¿Que las cosas se complican? Pues nada, a disparar como locos antes de que os alcance el enemigo.



Los adversarios son abundantes. Pero vosotros contáis con vuestra rapidez, habilidad y un armamento de miedo.



Con las monedas podréis reforzar la potencia del arma al fin de cada nivel.



Si activáis las bombas, veréis cómo los enemigos desaparecen de la pantalla.

Ha llegado el caos

Una auténtica locura, así es este cartucho. Desde que conectéis la consola no pararéis de correr, disparar y esquivar enemigos. Eso sí, todo con un nivel de dificultad de vértigo, pero a estas alturas, ¿a quién le asusta que los cartuchos sean difíciles? Además, si ponéis los cinco sentidos en el juego y os movéis rápidamente, iréis consiguiendo los passwords de cada fase. Y son cuatro, pero tienen mucha tela.

Cruela de Vil

SUPER NINTENDO



ARCADE
MICROPROSE
The Bitmap Bros.&Renegade

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 4 mundos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 82
Gráficos en 3D, perspectiva aérea, unos personajes pequeños pero bien definidos y un suave scroll.

Música — 83
La melodía de la presentación es impactante y el resto continúa en la misma línea. Mucho ritmo.

Sonido FX — 82
Además de disparos, explosiones y demás oiréis voces digitalizadas a diestro y siniestro.

Jugabilidad — 80
Es divertido y no supone ningún problema de control ni selección de armas, pero resulta difícil con avaricia.

Adicción — 87
Seis mercenarios a elegir, dos jugadores simultáneos y siempre dos soldados en pantalla. El no va más.

Total — 86
Un buen juego de acción que entretendrá a todo el mundo y especialmente a los que les gusta complicarse la vida.

Lo Mejor
- Que siempre haya dos «soldaditos».
- Que los passwords no le conviertan en un juego de corta duración.
- Las melodías, más ritmo imposible.

Lo Peor
- Pasar por alto alguno de los nodos necesarios para abrir la salida.
- Llegar al final y no poder acabar con los cuatro engendros mecánicos.

EL COLOR DEL DINERO

SEGA GAME GEAR



CAESARS PALACE

La portátil de Sega no dejará nunca de sorprender. A pesar de su reducido tamaño, es capaz de albergar en su interior a uno de los mayores casinos del mundo, el Caesars Palace de Las Vegas. De este modo, podrás recorrer las instalaciones de este palacio del dinero fácil y, si lo deseas, entrar a jugar en las diferentes mesas, probar fortuna en la lotería y las máquinas tragaperras, e incluso apostar a las carreras de caballos merced a unos ordenadores que están conectados con el hipódromo.

Tres son los juegos de mesa que encontrarás en «Caesars Palace»: Ruleta, Black Jack y Dados. Podrás jugar a cada uno de ellos en diferentes mesas, según cuál quieras que sea el límite de apuesta. Eso sí, para acceder a alguna de ellas será necesario que hayas ganado más de 500.000 dólares, demostrando así tu frialdad a la hora de jugar con el dios del siglo XX. Cuando tengas un buen dinero, podrás abandonar el casino gracias a los passwords que has de solicitar a los ordenadores situados junto a las máquinas tragaperras, y... ¡a vivir!



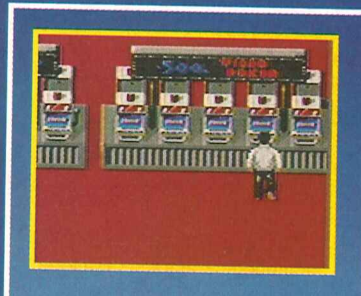


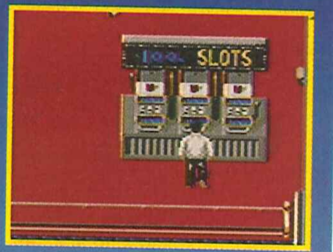
Ruleta





La ruleta, juego de casino por excelencia, es uno de los más fáciles para hacer apuestas. Con la mano digitalizada eliges número, grupo de números o combinaciones, y a esperar que la rueda del azar llene tus bolsillos.



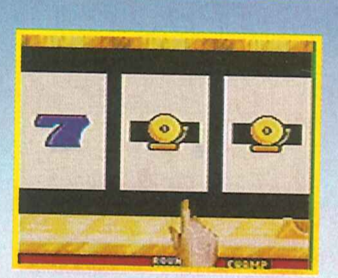


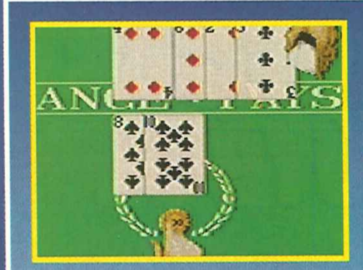


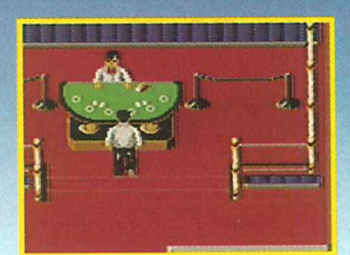


Tragaperras

Las encontrarás con distintos precios de apuesta, desde 5$ a 500$. Hay dos tipos, "Slots", con un funcionamiento tradicional, y "Video Poker", ambas con premios de hasta 5.000 $.



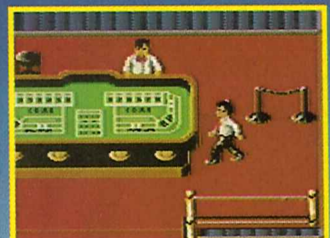




Black Jack

Este juego originario de las orillas del Mississipi pondrá a prueba tu capacidad de arriesgar grandes sumas de dinero a una sola carta. No te cortes y vé siempre a ella.

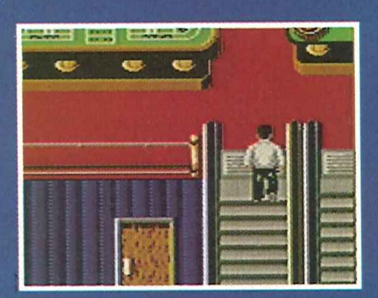
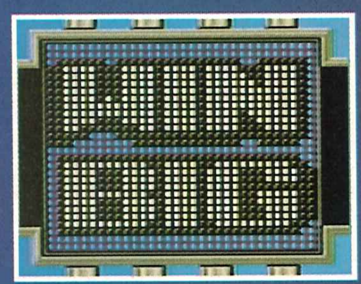




Dados

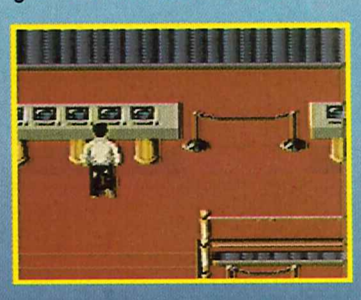
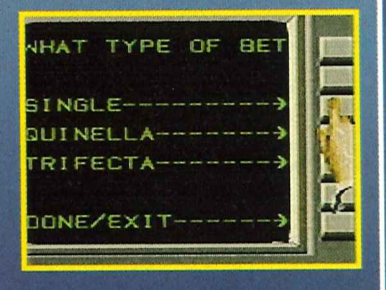
Para hacer buenas apuestas, recuerda: el número siete es el de menos valor. Una mesa de juego algo complicada, que puede hacerte feliz de una sola tirada.

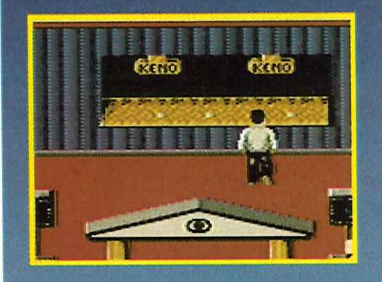


Carreras de caballos

La tecnología multimedia ha entrado a formar parte de los mejores casinos del mundo. Varios ordenadores conectados directamente con el hipódromo te permitirán hacer las mejores apuestas sin salir del gran salón del Caesars Palace.



Lotería

Para rematar la oferta de juegos de azar que presenta este casino portátil, nada mejor que una lotería con la que podrás ganar hasta 300.000 dólares. En cada apuesta podrás elegir diez números. Y si uno de ellos es el elegido...

Escuela de jugadores

Este es un cartucho diferente a lo habitual. No se trata de plataformas, velocidad o rol, sino de apostar en diferentes modalidades de juegos de azar. Por ello, los gráficos no adquieren excesiva importancia, así como el sonido ni ningún otro baremo de los juegos tradicionales. Aquí lo que se pretende es lograr la mayor adicción posible a base de cientos de dólares. Y es que "poderoso señor es don dinero..."

Boke



GAME GEAR



AZAR
VIRGIN
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 6 juegos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 62
Cumplen a la perfección su cometido dentro del juego, es decir, enseñar cartas y números.

Música — 60
A diferencia de los efectos de sonido, la música de acompañamiento puede resultar un poco pesada.

Sonido FX — 69
Algunos están muy conseguidos, como el sonido de la ruleta, pero falta la voz del crupier.

Jugabilidad — 64
Para tener éxito en el Caesars Palace, deberás conocer o aprender a jugar con sumas fuertes.

Adicción


Te han de gustar mucho los juegos de azar para sentirte enganchado por este cartucho.

Total


Como compendio de juegos de azar resulta correcto, aunque su jugabilidad y adicción, por el tema, resulten limitadas.

Lo Mejor
- El gran número de juegos diferentes en los que se puede participar.

Lo Peor
- El tema.
- El juego debe tener límite de edad, porque enseñar a los más peques a jugarse los cuartos no es muy ético.

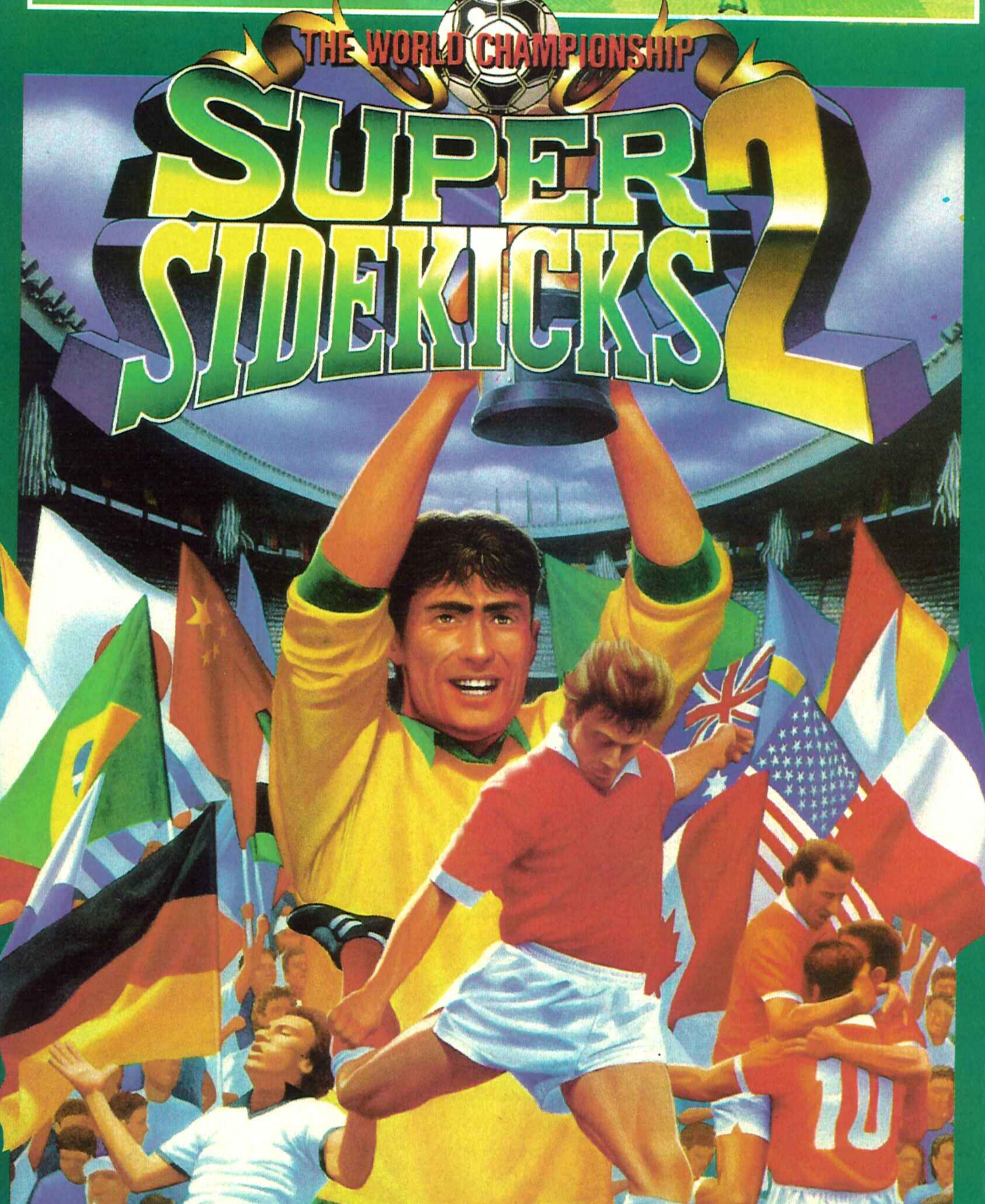
NEO GEO

106 MEGAS DE FÚTBOL









No podían faltar a la cita. Los chicos de SNK tampoco han querido dejar pasar el tirón del Mundial para aportar su siempre particular visión del deporte rey.

El resultado ha sido Super Side Kicks 2, la conversión para Neo Geo de una recreativa que ya lleva algún tiempopegando fuerte en los salones arcade de nuestro país.

Este es el segundo programa de fútbol que SNK realiza para Neo Geo (si no tenemos en cuenta el inclasificable Soccer Browl), después, obviamente, de la primera parte del juego que estamos comentando.

Este primer Super Side Kicks apareció en España hace más de uno año para Neo Geo, después de su correspondiente paso por las salas recreativas. SNK sorprendió a todo el mundo por incluir en un juego de fútbol todas las características de sus más exitosos juegos de lucha: unos gráficos sobresalientes con un tamaño enorme de los sprites, un sonido espectacular y la jugabilidad típica de un arcade.

Pues bien, en esta segunda parte SNK no ha hecho sino potenciar esos tres aspectos para completar un super-espectacular juego de fútbol de nada menos que 106 megas de memoria.

Lo primero que nos llama la atención son unos jugadores que casi se salen de la pantalla, pero con una definición y un movimiento dignos del mejor beat'em up de la compañía japonesa. Por otro lado, el sonido se ha exagerado de tal forma que el golpeo del balón se asemeja al más brutal de los golpes de AoF o Fatal Fury. En cuanto al juego, el







¡Campeones!











Esta imagen podría ser, con permiso de Alemania, el colofón al Mundial de USA. Por el momento tendremos que conformornos con soñar a los mandos de nuestra Neo Geo. La emoción está asegurada, ahora los resultados dependen de vosotros. Ánimo que no es tan difícil.



Este es el juego de fútbol ideal para aquellos que busquen la espectacularidad gráfica y la jugabilidad por encima de la simulación.







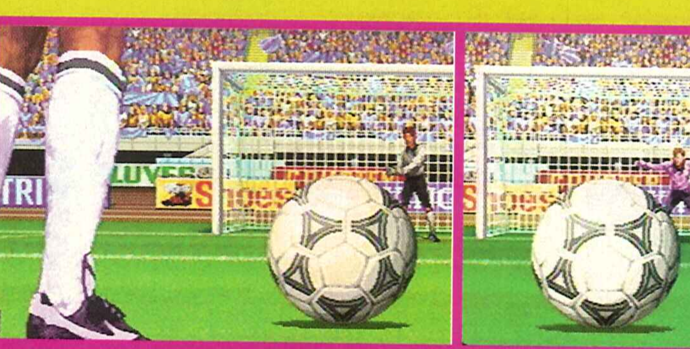
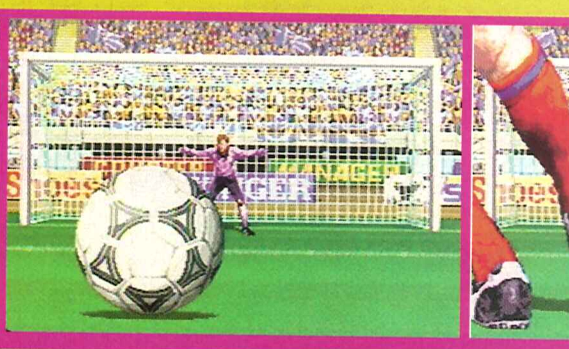











Como véis, los penaltis no pueden resultar más espectaculares, tanto en la preparación de jugador y portero, como en la realización del tiro o la parada.




A los grandes gráficos, increíble jugabilidad y soberbio sabor arcade, Super Side Kicks 2 añade textos y sonidos en perfecto español.









La oportunidad en primer plano

Experimentarás una de las más espectaculares innovaciones de este cartucho cuando sobre tu jugador aparezca, insistentemente, la palabra "Oportunidad". No te quedes parado y prepara el botón de disparo. La pantalla asumirá apariencia de primer plano y tendrás unos segundos para dirigir el cursor a la zona de la portería que prefieras. Un potente tiro pondrá en serios apuros al portero contrario.

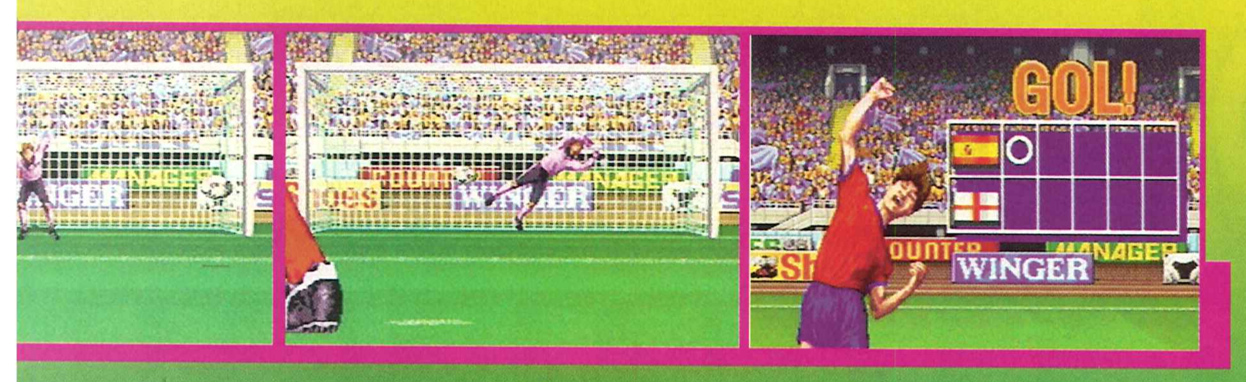



control no ofrece ningún problema. Prácticamente se puede disputar un encuentro con la utilización de 2 botones (uno para tirar y pasar en corto y otro para centros bombeados y faltas), además, los 4 niveles de dificultad permiten adaptarse poco a poco a la mecánica del juego.

Los modos de juegos, además del clásico partido de exhibición, permiten jugar un Mundial, con fase previa incluida, y con los mismos grupos que se han confeccionado para el mundial de USA. Aunque no ha sido sólo eso lo que se ha imitado del Mundial. Como ya sabréis, si un partido termina en empate, la prórroga será en realidad una "muerte súbita", es decir, ganará el primero que meta gol. Esta posibilidad se contempla en el cartucho con la peculiaridad de que nos dejarán elegir, además, entre repetir el partido o lanzar penaltis.

A pesar de este intento por estar bien informados, entre las opciones encontramos un detalle que nos empuja a pensar que estos japoneses no están muy puestos en temas futboleros. Una curiosa opción nos permitirá realizar los saques de banda con el pie. No es muy ortodoxo, pero...

Para terminar con buen pie (y perdonad el juego de palabras), es necesario resaltar los innovadores lanzamientos de penaltis y los disparos de larga distancia sin olvidarnos del atractivo detalle de poder disfrutar del juego en español, y no sólo los textos, si no también las voces. Lo dicho, todo un espectáculo.

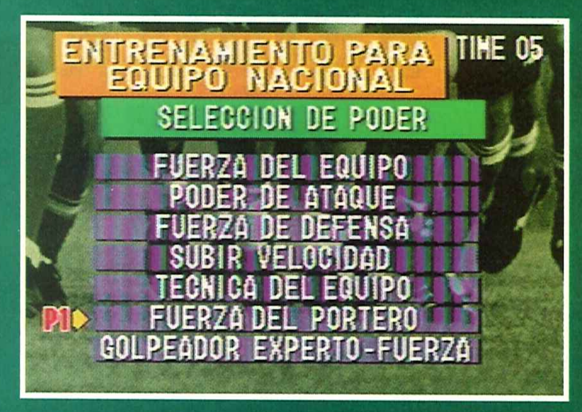




Este es el aspecto de que toma la pantalla en el momento de lanzar un friqui. Tendrás unos segundo para dirigir el tiro.



Fíjate bien, porque entre estas selecciones se encuentra el futuro campeón de la Copa del Mundo. ¿Cuál eligirías tú?



Una vez elegido el equipo se nos ofrecerá la posibilidad de potenciar una de sus características. Puede ser la fuerza, la velocidad o el tiro. Depende de lo que busques en un campeón.



El propio juego nos avisará de que nos escontramos en una situación ventajosa para tirar. Estáte atento y cuando la palabra "Tiro" aparezca sobre tu jugador no te lo pienses dos veces.

Un nuevo espectáculo de SNK

La terrorífica cifra de 106 megas para un juego de fútbol lo dice todo. Super Side Kicks 2 es un auténtico lujo técnico lleno de impresionantes detalles muy lejos del alcance de cualquier otro programa de fútbol. Además, aspectos como los 48 equipos a elegir, jugar el campeonato del mundo o los 4 niveles de dificultad completan la enorme calidad del programa. Poco importa que el juego se desarrolle de una forma irreal y aparatosa, pues la diversión está asegurada en todo momento. Ya sabéis que para SNK la jugabilidad es lo que cuenta.

Lolocop





NEO GEO



DEPORTIVO
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: Torneo
Niveles de Dificultad: 4
Nº Continuac.: Infinitas
Megas: 106

Gráficos — 96
Increibles. Gran tamaño de los jugadores, animación asombrosa y primeros planos sublimes.

Música — 89
Para ser un juego de fútbol, no esta nada mal, además tiene la calidad habitual en Neo Geo.

Sonido FX — 95
Quizá es algo exagerado, pero hay que reconocer su espectacularidad, y las voces en español.

Jugabilidad — 93
El control no da problemas, y rápidamente se pueden realizar todo tipo de jugadas.

Adicción — 90
Se echa en falta algún modo de juego más, pero el modo versus y los 4 niveles de dificultad son bastante.

Total — 94
Una extraordinaria realización técnica con todo lujo de detalles, acompañada de una jugabilidad sobresaliente.

Lo Mejor
- Por supuesto, la realización técnica.
- Las voces digitalizadas en español.

Lo Peor
- Quizás algún modo de juego más...



TOMCAT ALLEY



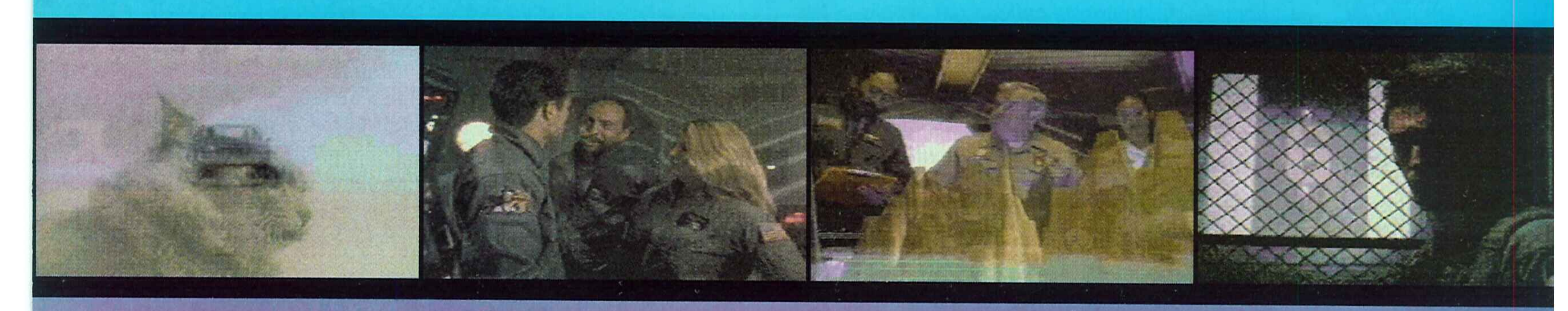
LA BATALLA AÉREA MÁS REAL

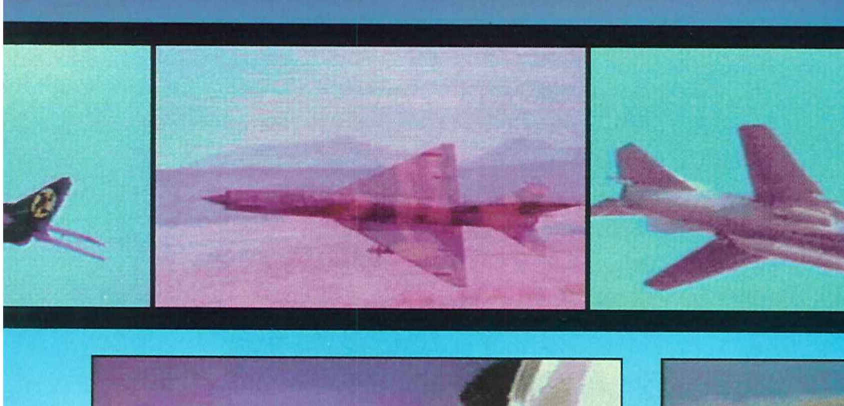
Desde que en la pantalla cinematográfica Tom Cruise se jugase el pellejo a los mandos del avión de caza Grumman F-14 Tomcat, todos hemos soñado con pilotar uno de estos felinos voladores. Ahora, Sega América nos brinda la posibilidad de hacer este sueño realidad con «Tomcat Alley» para Mega CD .

La mayor atracción del juego reside en el aspecto gráfico. Todo el juego se compone de imágenes reales digitalizadas, en cuya elaboración se han utilizado las mismas técnicas de filmación que se emplean en el rodaje de una producción cinematográfica con película de 35mm. La increíble gama de secuencias de vuelo, que varían según se desarrolle la partida, están apoyadas con tomas del interior de la cabina (filmadas en un F-14 real) y del complejo militar. Además, y a diferencia de otros juegos que ofrecen imágenes digitalizadas, «Tomcat Alley» muestra la acción en pantalla completa, ya que en su programación se ha utilizado el sistema Cinepak de compresión de imágenes.

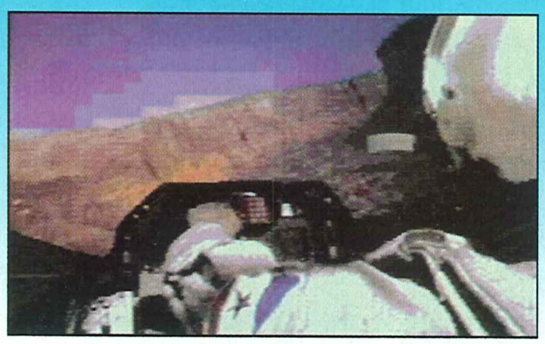
Aunque los gráficos se han llevado la mejor parte del pastel, la jugabilidad también ha sido cuidada. Como copiloto de un F-14, encargado de la artillería y no del pilotaje, deberéis completar diferentes misiones de dificultad progresiva que combinan objetivos aéreos y terrestres. En una pantalla móvil que reproduce el campo visual desde la cabina del piloto, podréis enviar mensajes de radio y seleccionar los objetivos que vayan apareciendo, así como el tipo de misil a emplear, los sistemas de protección y, si la situación lo requiere, el dispositivo de eyección individual.

Dicha selección de objetivos y su posterior localización y derribo, junto a la visión de diferentes perspectivas del avión, hacen que la acción sea trepidante. Todo ello da como resultado un excelente shoot'em up con el que podréis vivir vuestra propia película como copiloto de un Grumman F-14 Tomcat.





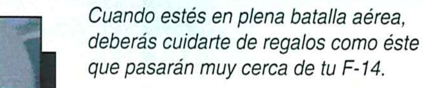
Los aviones enemigos no son de modelo único, sino que ofrecerán diferentes diseños. Para los efectos especiales se explosionaron más de 300 maquetas como éstas.



Las diferentes perspectivas, con un ritmo trepidante, son de una calidad de sobras contrastada en esta instantánea.



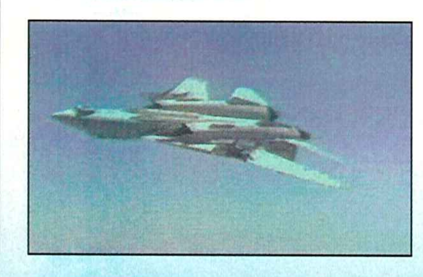
Cuando estés en plena batalla aérea, deberás cuidarte de regalos como éste que pasarán muy cerca de tu F-14.

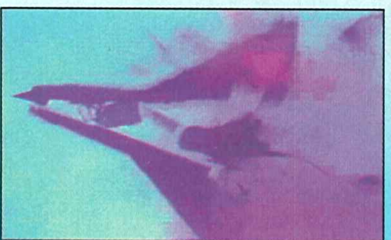


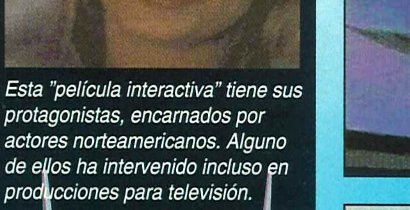












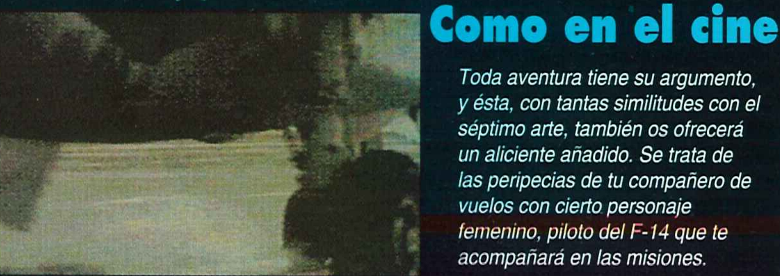
Esta "película interactiva" tiene sus protagonistas, encarnados por actores norteamericanos. Alguno de ellos ha intervenido incluso en producciones para televisión.











Como en el cine

Toda aventura tiene su argumento, y ésta, con tantas similitudes con el séptimo arte, también os ofrecerá un aliciente añadido. Se trata de las peripecias de tu compañero de vuelos con cierto personaje femenino, piloto del F-14 que te acompañará en las misiones.



Un juego de gran calidad pensado para Mega CD.

GRÁFICOS CD

La sucesión de imágenes perfectamente montadas que varían considerablemente según vayan teniendo lugar las misiones, refleja toda la acción y rapidez de una batalla aérea en la actualidad. Además, el aprovechamiento de la pantalla entera gracias al Cinepak y la excelente calidad de dichas imágenes hacen que puedas vivir tu propia película como copiloto de uno de estos gatos volantes.

SONIDO CD

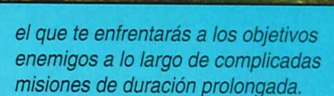
Los diálogos, la música, los atronadores efectos de los F-14 y las explosiones (realizados por un maestro del género como Sam Nicholson) son tan reales como puede ser una producción cinematográfica. A ello se le suma una excelente nitidez del sonido, algo habitual en los juegos para un soporte, el CD, que en principio fue pensado como reproductor sonoro de alta definición.

MEMORIA CD

Las imágenes, el montaje diferenciado y el sistema de compresión Cinepak han aprovechado la elevada capacidad de memoria del Mega CD. Por si fuera poco, la velocidad de lectura ha sido mejorada, reduciendo de este modo el tiempo de espera. La pena es que las imágenes digitalizadas, realizadas con la paleta de colores de Mega Drive, pierdan en definición debido a las limitaciones del soporte 16 bit.







Estas espectaculares imágenes corresponden al poderoso avión de combate de última generación con el que te enfrentarás a los objetivos enemigos a lo largo de complicadas misiones de duración prolongada.













Cuadro de mandos

La pantalla de juego de «Tomcat Alley» nos ofrece una visión frontal desde la cabina del piloto. En ella tenemos los iconos de dos tipos de misiles (aire-aire y aire-tierra), la radio, cámara de posición y sistema térmico de protección contra misiles enemigos. Para desplazarse tanto a la zona de combate como al objetivo en concreto, hay que seleccionar éste previamente. Este mismo procedimiento se utilizará para activar los diferentes sistemas de este felino aéreo.

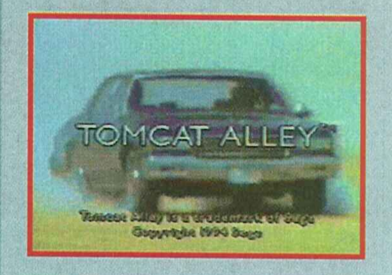
Rompiendo la barrera del CD

Las primeras imágenes recuerdan a una aventura gráfica para Mega CD con el sistema Cinepak como única cualidad reseñable. Sin embargo, la acción del juego es más parecida a la de un shoot'em up, con ciertas diferencias.

Y es que la mecánica de «Tomcat Alley» empieza como una aventura gráfica tradicional, pero la batalla aérea en la que mediante el pad de dirección hay que apuntar y derribar algún objetivo enemiga supone una gran innovación. Esto, combinado con una continua sucesión de perspectivas del F-14, con efectos sonoros y voces de los pilotos, completa una acción trepidante y muy real.

Boke

MEGA CD



AVENTURA INTERACTIVA
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Passwords

Gráficos — 90

A la visión en pantalla completa se añade el montaje diferente de escenas totalmente digitalizadas.

Sonido — 80

Efectos especiales muy conseguidos, aunque hay poca música acompañando la acción.

Jugabilidad — 78

El manejo del pad es fácil, pero la interacción en el juego puede resultar escasa.

Adicción — 75

Aventura para amantes del shoot'em up. A largo plazo resulta repetitiva, aunque varíen los escenarios.

Total — 78

Una producción expresa para Mega CD repleta de imágenes de calidad, pero que resulta repetitiva en el planteamiento general.

Lo Mejor

- La sucesión de imágenes combinada con las órdenes recibidas por radio, simplemente genial.

Lo Peor

- La repetición de movimientos.
- La mecánica general del juego.

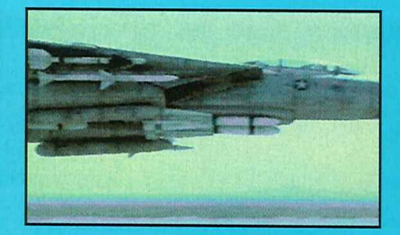


Si sois alcanzados por un misil enemigo siempre tendréis la posibilidad de activar el sistema de eyección superior de vuestro aparato. La seguridad es lo primero.



Otra de las increíbles imágenes que os ofrecerá «Tomcat Alley». Ésta que os mostramos ha sido tomada en un vuelo real con un avión de apoyo.







LO MÁS NUEVO



JIMMY CONNORS TENNIS

Tambien en portátil

Hace ya algún tiempo que oímos hablar por primera vez de «Jimmy Connors Tennis» gracias a un cartucho para Super Nintendo de alta calidad. Y cuando parecía que nunca iba a llegar a nuestro país, Ubi Soft nos sorprende a todos con versiones para las tres consolas Nintendo.

El cartucho para la portátil nos presenta al gran campeón americano inmerso en el circuito mundial de tenis, con la posibilidad de participar en dieciséis grandes torneos. El objetivo: alcanzar el número 1 en el ránking mundial.

La cantidad de opciones que presenta el juego se conjuga a la perfección con una gran jugabilidad y un agradable aspecto gráfico. Los primeros partidos pueden hacerse difíciles, ya que hay que acostumbrarse a su complejo sistema de juego y a la pérdida de visibilidad que se produce cuando jugamos en la parte superior de la pista. Pero todo es cuestión de tiempo...











PUNTUACIÓN

Un notable juego de tenis que tiene a su favor unos buenos gráficos, una jugabilidad elevada y una gran adicción gracias a los passwords y a sus 16 torneos. En su contra, el juego se hace un poco lento y al jugar en la parte superior de la pantalla se pierden las referencias. Aunque todo es cuestión de acostumbrarse.



NINTENDO SUPER NINTENDO

PINBALL DREAMS

El primer pimball para el Cerebro de la Bestia











De la mano de Gametek llega a España el primer pinball para Super Nintendo. Un pinball que ha cosechado grandes éxitos en Amiga y PC, pero que en consola se ha quedado a medio camino entre la calidad gráfica y la jugabilidad, sin llegar a alcanzar un buen nivel en ninguno de las dos apartados.

A su favor tenemos cuatro completas mesas al estilo de los tradicionales petacos de los salones recreativos. Es decir, nada de bichos saltando por la mesa ni de fases de bonus fuera de la propia pantalla. Sólo dianas, tirabuzones, rebotadores y huecos recónditos para meter la bola. Cada mesa tiene sus propias reglas y sus propias características: algunas son muy rápidas, otras muy técnicas, y otras realmente complicadas. Desde luego, por variedad que no quede. Sin embargo, la bola no corre tanto como sería deseable, y el scroll despista más que ayuda. Y por si fuera poco, los petacos tienen una desesperante falta de fuerza que dificulta en gran manera el dirigir la bola hacia el lugar deseado.

No hay duda de que si sois unos fanáticos de los spinballs, éste será la respuesta a todas tus oraciones, lo que no significa que sea especialmente bueno. Con un juego así, se podían haber logrado muchas y mejores cosas. Es una lástima que no se hayan esmerado un poco más.

PUNTUACIÓN

Por fin los fanáticos del género tiene un pinball para Super Nintendo, y además bastante completo si contamos sus cuatro mesas y la posibilidad de hasta ocho jugadores . Sin embargo, no alcanza la fuerza necesaria para entusiasmar a los menos fanáticos o la calidad para satisfacer a los más exigentes en general.

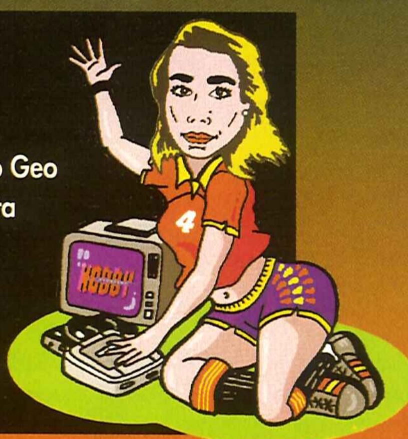


Listas de Éxitos

Con los calores veraniegos parece que las novedades han decidido ponerse a la sombra y esperar al fresquito para explotar. Nuestras listas no se han movido demasiado pero empiezan a mostrar el nervisismo de la avalancha que las espera este otoño. Echad un vistazo y juzgad vosostros mismos.

Para comerse el coco

Este verano se presenta de lo más movido y, si no, mirad como andan nuestras listas. El futbol sigue pegando con Super Side Kicks 2 para Neo Geo y el esperado Fifa Soccer para Mega CD, que está haciendo temblar hasta a los dinosaurios del Jurásico. Y para que tembléis, ya está aqui el superadictivo Tetris 2 que va a causar todo tipo de estragos, aunque el reinado de Wario en la portátil de Nintendo parece que va para largo. ¡Ah! Y el que pega fuerte es Connors en todas las consolas de Nintendo.



MEGA CD

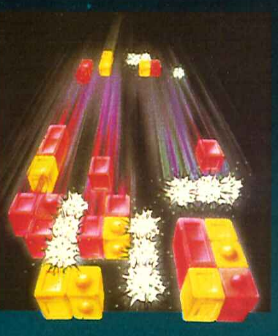


Con el Mundial encima el fútbol sigue siendo protagonista. FIFA Soccer ha hecho una entrada triunfal avalado por una calidad fuera de toda duda.

1	(R)	JURASSIC PARK
2	(R)	Thunder Hawk
3	(N)	Fifa Soccer
4	(3)	Sonic 3
5	(6)	Mortal Kombat
6	(4)	Ground Zero Texas
7	(R)	Ecco The Dolphin
8	(5)	Silpheed
9	(N)	Puggsy
10	(9)	Batman Returns

GAME BOY

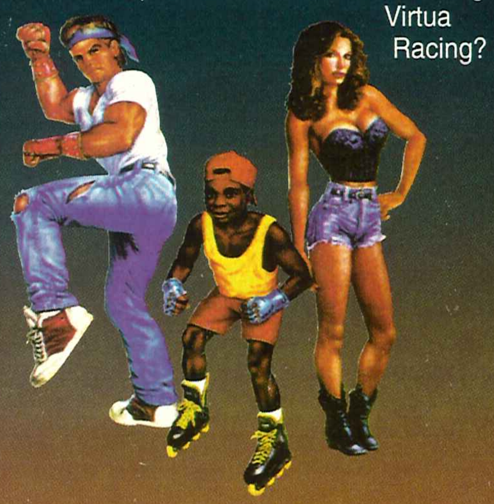
Como ya habíamos pronosticado, Wario se ha alzado con el triunfo y ha desbancado a Link del primer puesto. Pero más vale que no se descuide que el Tetris 2 ha entrado fuerte y esta vez en colores.



1	(2)	WARIO LAND
2	(1)	Legend of Zelda
3	(N)	Tetris 2
4	(3)	Jungle Book
5	(6)	World Cup USA '94
6	(N)	Cool Spot
7	(8)	Kirby's Pinballs Land
8	(4)	Super Mario Land 2
9	(5)	Top Ranking Tennis
10	(N)	Jimmy Connors Tennis

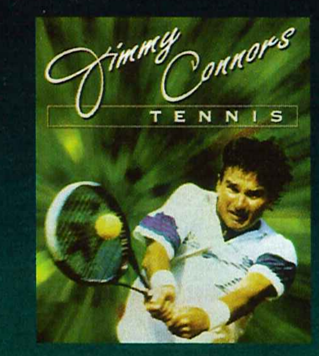
MEGA DRIVE

Cuando los juegos de lucha empezaban un lento descenso en favor de los deportes aparece Street Of Rage 3 que, desde el puesto nueve, amenaza con subir hasta comerse las listas de un sólo bocado. ¿Creéis que desbancará al fútbol o al genial Virtua Racing?



1	(R)	SONIC 3
2	(3)	Virtua Racing
3	(2)	Street Fighters II
4	(6)	World Cup USA '94
5	(R)	Fifa Soccer
6	(4)	Eternal Champions
7	(8)	Dragon Ball Z
8	(7)	NBA JAM
9	(N)	Street of Rage 3
10	(11)	Pete Sampras Tennis
11	(12)	Subterrania
12	(9)	Sonic Spinball
13	(10)	Aladdin
14	(R)	NBA Showdown
15	(N)	Chaos Engine
16	(R)	PGA Tour Golf 3
17	(15)	Robotnik Mean...
18	(13)	Toe Jam & Earl
19	(18)	Castlevania
20	(R)	Dune 2

N.E.S



Como viene siendo habitual, los cambios en esta son escasos. Menos mal que Jimmy Connors ha puesto todo su saber tenístico a disposición de la 8 bits de Nintendo para darla una palmadita de ánimo. Por cierto, Kirby está a la que salta.

1	(R)	S. MARIO BROS 3
2	(R)	Kirby's Adventure
3	(R)	The Return of Jocker
4	(R)	Asterix
5	(N)	Jimmy Connors Tennis
6	(5)	Star Wars
7	(R)	Tiny Toons
8	(R)	Battletoads
9	(R)	Megaman 4
10	(R)	Indy Heat

GAME GEAR

No ha habido ninguna incorporación a la lista de Game Gear, pero si os fijáis veréis como World Cup USA 94 está empezando a ganar puestos silenciosamente. ¿Será porque estamos en pleno mundial?



1	(R)	SONIC 2
2	(R)	Jungle Book
3	(4)	Ecco the Dolphin
4	(3)	Aladdin
5	(R)	Micromachines
6	(7)	World Cup USA
7	(6)	GP Raider
8	(R)	NBA Jam
9	(R)	Robotnik's Mean...
10	(R)	Power Strike 2

SUPER NINTENDO

Un giro inesperado ha mandado a Clayfighters a la sexta posición mientras Mario vuelve a copar el primer puesto en perjuicio del eterno S.F II Turbo. Ahora que ya pueden andarse con cuidado esos dos porque el fútbol está cada vez más cerca y Megaman, que por fin llega a Super Nintendo, también quiere su huequecito podio.



1	(3)	MARIO ALL STARS
2	(1)	S.F. II Turbo
3	(4)	FIFA Soccer
4	(5)	World Cup USA '94
5	(6)	Dragon Ball Z 2
6	(2)	Clayfighters
7	(N)	Megaman X
8	(7)	NBA JAM
9	(8)	Final Fight 2
10	(11)	Equinox
11	(10)	Rock'n Roll Racing
12	(9)	Star Wing
13	(N)	Jimmy Connors Tennis
14	(13)	Turn and Burn
15	(N)	Chaos Engine
16	(15)	The Lost Vikings
17	(N)	Striker World Cup
18	(N)	Smash Tennis
19	(17)	Yoshi's Cookie
20	(14)	Skyblazer

NEO GEO



En plena fiebre mundialista aparece en sexta posición Super Side Kicks 2. Muchos goles tiene que marcar para desbancar a los clásicos de la lucha que continuan con su batalla particular.

1	(R)	FATAL FURY ESPECIAL
2	(R)	Samurai Shodown
3	(5)	Art of Fighting 2
4	(R)	World Heroes 2
5	(2)	Fatal Fury 2
6	(N)	Super Side Kicks 2
7	(R)	Sengoku 2
8	(6)	Super Side Kicks
9	(R)	Three Count Bout
10	(R)	View Point

MASTER SYSTEM

Sólo una novedad, pero que ha entrado con fuerza. Nuestro amigo Ecco se está afianzando en el tercer puesto para intentar el asalto definitivo al liderato.



1	(R)	SONIC CHAOS
2	(R)	Jungle Book
3	(N)	Ecco the Dolphin
4	(R)	Micromachines
5	(R)	World Cup USA 94
6	(3)	Aladdin
7	(6)	Land of Illusion
8	(R)	Buggy Run
9	(7)	Sonic 2
10	(9)	Roobotnik Mean...

¿Dónde vas a llevarte tu Game Gear este verano?

1er concurso de fotografía SEGA-HOBBY CONSOLAS

¡Regalamos 10 Lotes compuestos por: TV Tuner, Pack de Pilas, Lupa Wide Gear y los juegos Sonic Spinball y Dynamite Headdy

A Sega y a Hobby Consolas nos gustaría saberlo. Así que prepara tu cámara y demuéstranos con una foto hasta dónde has llegado con tu Game Gear este verano. Como siempre, habrá un montón de premios. Pero tranquilo, porque tienes todas las vacaciones (hasta el 10 de Septiembre) para hacernos llegar tu foto.

Envíanosla (con tu nombre, dirección y teléfono escritos por detrás) a HOBBY CONSOLAS, Concurso Game Gear, Apdo. Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid.

¡Ah, y si le pones un título a tu fotografía, todavía mejor!









¿Qué tal, amigos? Como veis, pude salir entero de mi "aventurita" del pasado mes, y aquí me tenéis de nuevo dispuesto a presentaros una excepcional novedad consolera. Su nombre es «Tiro al Yen», y podéis deducir fácilmente en qué consiste. La verdad, no estoy muy seguro de si va a tener éxito. Es más, espero que no lo tenga, porque el trabajo no es demasiado agradable y, además, no me deja mucho tiempo para contestar a vuestras cartas. Pero vosotros ya sabéis, seguid escribiéndome a:
HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.
Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.

Dichosas listitas...

Hola Yen: ¿Cómo "tamos"...?, ¿bien? Yo tengo una Super Nintendo y unas preguntas que espero que me respondas, ¿O.K.? **1-** ¿El «Nigel Mansell» es tan bueno como dicen? **2-** ¿Para cuándo el «Stunt Race FX» y «Powerslide»? **3-** ¿Qué juegos me puedes adelantar para finales de año? **4-** Voy a comprarme un juego, ¿cuál me recomiendas?: «Flashback», «Aladdin», «The Empire Strikes Back», «Ranma», «Prince of Persia» o «Dragon Ball Z 2». Háblame de ellos.

ODP-RUM.



1- Sí, es posiblemente la mejor velocidad para tu Super Nintendo. Sólo tiene el inconveniente de que no tiene opción de dos jugadores.

2- «Stunt Race FX» para finales de año, y de «Powerslide» no se sabe nada... todavía.

3- «Mortal Kombat II», «Super Street Fighter II», «Super Metroid», «Dragon», «Battletoads & Double Dragons», «Pack Attack»... ¿Te vale?

4- No me gustan nada los listados, y menos cuando los juegos no se parecen nada entre sí. En este caso son todos muy buenos juegos y no te vas a equivocar compres cual compres, sólo hace falta que te asegures de que el tipo de juego es el que a ti te va. Sólo dos cosas: «Aladdin» es un poco fácil y «Flashback» bastante especial, te va a obligar a pensar mucho y a actuar rápido.

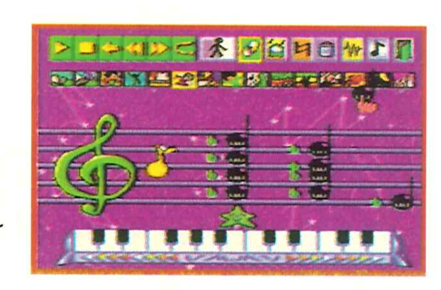
Programas educativos

De un viciado a otro: Hola Yen, o me contestas a las preguntas o me volveré paranoico. Tengo 17 años y la Super Nintendo. **1-** ¿Por qué las consolas no tienen programas educativos interesantes? ¿Puede que para Project Reality se lo propongan? **2-** A pesar de tener mayor paleta de colores los juegos de Super Nintendo son menos nítidos y coloristas que los de Mega. ¿Por qué? **3-** ¿Por qué los juegos de Nintendo están enfocados a un público de menor edad que los de Mega Drive?

Eduardo Rodríguez (Málaga)

1- Los programas educativos los puedes encontrar en ordenador, y ése es en realidad su sitio. Aun así hay algunos cartuchos que podrían considerarse educativos (entre comillas) como «Mario Paint»o «Mario is Missing» o el próximo «Fun'n'Games». No creo que salgan para Project Reality y me alegro.

2- Yo no estoy de acuerdo contigo. Es cierto que muchos juegos de Mega Drive tienen un colorido magistral, pero otras veces se echa en falta una paleta tan amplia como la de Super.



3- Porque esa es la política de Nintendo. Nada de violencia ni de agresividad. Sin embargo, parece que para Project Reality van a ser más permisivos.

Un luchador nato

Hola Yen, me llamo Diego y tengo 13 años. Aparte de una Super NES y una Mega Drive tengos unas cuantas preguntas que hacerte: **1-** ¿Tendrá finalmente Modo Gore el «Mortal Kombat 2» de la Super? **2-** ¿Cuál será el nombre definitivo de Project Reality y cuáles serán sus primeros juegos? **3-** ¿Para cuándo todos los juegos de lucha de 24 y 32 megas? («Super S.F.II», «Samurai Shodown», «Fatal Fury Special», etc.). **4-** ¿Para cuándo y cuántos megas tendrá «Rise of The Robots»? **5-** ¿Hay de verdad un «Dragon Ball Z 3»? ¿Cuántos megas tiene? (no me refiero al último «Dragon Ball Z 2» que acaba de salir). **6-** ¿Qué pasa con «Ranma 1/2 3»?.

Diego Garrido (Orense).





1- Posiblemente la versión de septiembre no tenga sangre, pero puede que cuando llegue a España el sistema de clasificación por edades (diciembre) salga otra versión como Modo Gore.

2- Eso no lo sabe ni la misma Nintendo. Los juegos pueden ser «Killer Instict», «Super Wario Land» y «F-Zero 2».

3- En el caso de Mega Drive «Super Street Fighter II» saldrá con 40 megas. El de Super Nintendo tendrá 32 megas y, posiblemente salgan en septiembre. Del resto no se sabe ni los megas exactos ni la fecha aproximada.



4- Antes de final de año, y puede que tenga más de 24 megas.

5- Repetimos. El «Dragon Ball» que acaba de salir sería el tercero en Japón y el segundo en Europa (el primero, de rol, no llegó hasta aquí). De ahí que alguna vez se hablara de «Dragon Ball Z 3». Al final, ni dos ni tres, sino «La Leyenda de Seian», que tiene 16 megas. Por el momento no hay más «Dragon Ball» para SN.

6- El segundo «Ranma 1/2» que saldrá para Super en España será el «Ranma 1/2 Hard Battle». El tercero en Japón es un juego de rol.

Fiel a la NES

Hola Yen, tengo una NES y un pequeño interrogatorio. **1-** ¿Qué tal está el «Jurassic Park» de NES? **2-** ¿Cuáles son las mejores aventuras para mi consola? **3-** ¿Cuál prefieres «The Return of the Jocker» o «Tiny Toons»? **4-** ¿Cuál es el mejor juego de fútbol para mi consola? ¿Hay alguno del Mundial USA?.

Javier Velasco (Madrid).

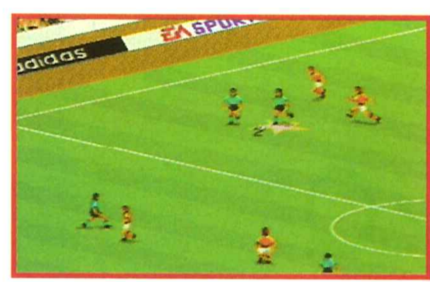
1- A mí me gusta mucho. Hace bastante tiempo que está en la calle y puedes encontrar toda la información que necesites en el número 25 de la revista.

2- La NES es una de las consolas que más aventuras tiene. Yo empezaría por «Zelda» y «Zelda II», luego «Battle of Olympus», «Faxanadu »y «Star Tropics».

3- «The Return of the Jocker».

4- «Goal 2», y del Mundial no hay ninguno.

Difícil elección



Buenísimas, Yen. Voy a comprarme una Mega Drive a finales de junio, y no me decido entre el «Dragon Ball» y el «FIFA Soccer». **1-** Sabiendo que soy un afanado del fútbol y de Goku... recomiéndame uno y dime cuál es el mejor. **2-** ¿En el «E.A. Soccer» se pueden elegir tácticas, alineaciones, etc.? **3-** ¿Qué tal está el «Dragon Ball» de Sega? **4-** ¿Qué es mejor, el Mega CD o el Mega 32? ¿Se pueden conectar las dos a la vez?

Tae-fernan-do Palomo.

1- Es mejor el «FIFA Soccer», cuenta con unas envidiables cualidades técnicas. Claro que si prefieres los juegos de lucha y te gusta «Dragon Ball», tampoco harías una mala elección.

2- Y muchas cosas más, incluyendo la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos.

3- Está a puntito de salir un «Dragon Ball» de Sega para recreativas (no confundir con el de Banpresto) y ése es el que posiblemente se pase a Mega Drive o Mega Drive 32X.

4- Mega 32 es un sistema de 32 bits y por lo tanto distinto al Mega CD, que es un periférico limitado a la Mega Drive. Sin embargo, las posibilidades técnicas del Mega CD se verán aumentadas gracias al Mega 32. Por supesto que pueden conectarse a la vez.

La tercera parte de Ranma 1/2

Hola Yen, tengo una Super Nintendo (una suerte) y escribo al más genial sapientín del mundillo consolero para que me responda a unas preguntas: **1-** ¿Ha salido o va a salir en Japón «Ranma 1/2 3»? ¿Es bueno? **2-** ¿Cuántos megas tendrá «Megaman X» y para cuántos jugadores es? **3-** ¿Saldrán antes de que me muera «Secret of Mana» y el «Puño de la Estrella del Norte»? **4-** ¿Qué me dirías de « Mr Nutz», «Bubsy», «Whirlo» y «Krusty»?

José Antonio González (Madrid).

1- Sí, es un juego de rol. Como ya sabrás, en Japón había dos «Ranma» de lucha, luego, cuando salió en versión pal, se hizo un refrito de los dos. El tercer «Ranma 1/2» es un juego de rol, pero es que hay otro Ranma llamado «Hard Battle» que es bastante probable que salga en nuestro país. Es un juego de lucha similar a los dos primeros y al Pal, pero mucho más bonito y más rápido.



2- Doce megas y es para un solo jugador.

3- Del «Puño de la Estrella del Norte» te puedes olvidar, «Secret of Mana» se ha ido a diciembre.

4- El mejor es «Bubsy».



Virtua-maníaco

¿Qué tal estás Yen?, por aquí vamos tirando. Tengo un Mega CD y estoy enamoradísimo del juego «Virtua Racing». **1-** ¿Sabes si saldrá en compacto? **2-** ¿Existe un periférico que consiste en un volante? ¿Merece la pena? ¿Cuánto cuesta? **3-** ¿Qué otros juegos de carreras saldrán para Mega Drive y Mega CD? ¿Será alguno mejor que el «Virtua Racing»?

Daniel Carrero Zabala (Vizcaya).

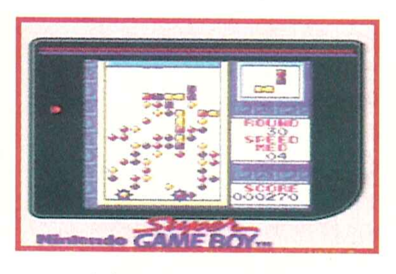


1- No saldrá, porque este juego necesita el apoyo de chip SVP, y en un disco no puede introducirse. Sin embargo, sí que va a salir para Mega Drive 32X con el título de «Virtua Racing de Luxe».

2- Sí, desde hace varios meses. Mi recomendación es que lo pruebes antes de comprarlo: puede que no sea lo que esperas. No conozco su precio.

3- Apunta: «Nigel Mansell», «B.C Racers» y «F-1 Racing». La cuestión no es si serán mejores o peores, sino que serán distintos.

El Super Game Boy



Hola Yen, soy un chaval de Mataró con una Super Nintendo y una Game Boy. **1-** Merece la pena comprar el Super Game Boy teniendo las dos consolas? **2-** ¿Qué más se podrá hacer con los cartuchos de Game Boy aparte de darles color? **3-** ¿Super Game Boy será compatible con cartuchos americanos o tendrán que ser españoles? **4-** ¿Podrán jugar dos personas en la Super si en Game Boy es posible?. **5-** ¿Qué precio tendrá este aparato?

A.M.V. (Mataró).

1- Precisamente teniendo las dos consolas es cuando más partido vas a sacarle, porque podrás jugar con los cartuchos que ya tengas de Game Boy en la televisión.

2- Si has leido el reportaje del mes pasado, te habrás dado cuenta de la gran cantidad de posibilidades que tiene este aparato. Eso sí, no podrás influir en el juego.

3- En las portátiles todos los cartuchos son NTSC.

4- Por desgracia no, ya que para jugar a dobles en Game Boy necesitas dos cartuchos.

5- Calcula unas 12.000 pts.

Pasando apurillos con el Zelda

Hola, excelentísima majestad Yen. Te escribo para suplicarte que me ayudes a completar el único juego que se me resiste (ya estoy perdiendo prestigio entre mis amigos). Si no, me suicido.

Ahí van las preguntas: **1-** ¿Cómo consigo la llave del pájaro en «The Legend of Zelda» de Game Boy? **2-** ¿Y la máquina para volar? **3-** ¿Qué hago con el anzuelo que me ha dado la viejecita que está todo el día barriendo? **4-** ¿Para qué sirve la canción que te enseña el bicho del laberinto de carteles?

Vidal Cobo (Cantabria).

Bueno, parece que necesitas un especial Zelda. Por un lado, te recomiendo que leas la guía que se está publicando desde hace unos números en Nintendo Acción. Y por otro, que te estrujes más las neuronas. No te asustes que te contesto.

1- Para conseguir la llave, necesitas primero tener el Magic Roaster, un gallo muy útil, te lo garantizo. Este gallo mágico está escondido debajo de la veleta de la plaza del pueblo. Tienes que empujar la veleta, bajar, y allí tocar una de las melodías de la ocarina. El pájaro resucitará y te seguirá donde vayas, incluso te permitirá que te agarres a él . No te voy a decir dónde está la gruta que esconde la llave. Si has investigado lo suficiente, ya la habrás encontrado, y volando con el pájaro podrás alcanzarla.

2- La máquina para volar no es otra que nuestro amigo el gallo mágico.

3- Bucea bajo el puente que hay al suroeste de Animal Village. Allí encontrarás un pescador que te dará un collar en agradecimiento por devolverle su anzuelo.

4- ¿Puede que te permita abrir la puerta de algún nuevo calabozo? Cuando llegue el momento de usarlo, lo sabrás.

Que la fuerza te acompañe



Cordiales saludos, Mega Yen (lo digo por no empezar con el habitual "hola"). Un colega de Granada que tiene las dos mejores 16 bits del mercado (SN y MD) y yo "need tu help para some questions" que me revolotean por la cabeza. **1-** Soy un fan de «Star Wars», ¿cuándo saldrá el «Retorno del Jedi» para Super NES?
2- ¿Sabes si se está preparando algo para Mega CD sobre «Star Wars»? ¿Cómo será? **3-** ¿Podrá Mega 32 conectarse al Multi-mega?
4- ¿A qué se debe que los juegos estén subiendo tanto de precio?

Fermín Rodríguez Cuadros (Granada).

1- No tengo ni idea, nadie ha dicho nada y ni siquiera se han levantado rumores. Lo único que puedo decirte es que seguro que aparece pronto.

2- Sí, «Rebel Assault». En este juego pilotarás varias naves de la Rebelión como el caza X-Wing o los bombarderos Y-Wing y tendrás que ir superando misiones que pueden obligarte a destruir ST-Walkers, escapar de un cañón lleno de cazas imperiales o atacar a un destructor estelar. Por si te interesa, también está previsto el lanzamiento del juego «Stars Wars Arcade» para Mega Drive 32X.

3- Para empezar, el sistema de 32 bits de Sega va a llamarse Mega Drive 32X. Y sí, puede conectarse al Multi-Mega.

4- ¿Has leido el cuento de la gallina de los huevos de oro?

¿Cuándo saldrá...?

Hola Yen, quiero formularte algunas preguntas... unas pocas: **1-** ¿Va a salir «Ranma 1/2» para Mega Drive o Mega CD? ¿Para cuándo? **2-** ¿Sabes algo sobre el «Windjammers»? ¿Va a salir para alguna consola? **3-** ¿Va a salir «Mortal Kombat 2» para Mega Drive? **4-** ¿El mejor juego de plataformas que va a salir? **5-** ¿Cuándo va a salir el «Super S.F. II» para recreativas y consola? **6-** ¿Qué se sabe del CD de Neo Geo? **7-** ¿En qué consiste el juego «Dragon»? **8-** ¿Qué es el dispositivo DPA?

Jorge Martín (Valladolid).

1- Salir, ya han salido. Ahora, que lleguen a nuestro país en versión pal ya es más difícil.

2- Que va a salir para Neo Geo.

3- Sí, en septiembre.

4- Es difícil asegurar eso tan pronto, pero «Bubsy 2» puede ser una buena opción.

5- En recreativas está hace unos meses en España, y acaba de salir el «Super S.F. II Turbo». Para consolas, tendrás que esperar hasta septiembre.

6- Pues se está retrasando, quizás por el proyecto de la Neo Star.

7- Es un juego de lucha "One Vs One" que tiene como protagonista a Bruce Lee. No tendrá magias ni golpes imposibles, es decir, se luchará como sabía hacerlo el campeón que da nombre al juego.

8- Es un sistema que adapta la dificultad del juego a la habilidad del jugador. Cuanto mejor seas, más difícil te lo pondrá la máquina.

Sega y los juegos de rol

Hola Yen, ¿qué tal? Yo bien, pero tengo algunas dudas que espero impaciente a que me contestes: **1-** ¿Qué juegos de rol hay o van a aparecer para Mega Drive o Mega CD? ¿Para cuándo? ¿Sobre qué temas tratan? **2-** ¿Cuándo saldrá el Mega 32? ¿Se podrá utilizar a la vez que el Mega CD? ¿Cuánto costará? **3-** ¿Cuál es la razón de que comentéis tan pocos juegos de Mega CD?

Francisco Javier D. (Cáceres).



1- Los juegos de rol han sido hasta ahora la asignatura pendiente de Sega en España, pero las cosas van a cambiar. Ya en agosto vas a tener una maravilla llamada «Shinning Force II», y de ahí en adelante, «Relayer», «Ragnasentry» y «The History of Thor». Son muy distintos entre sí y todos apasionantes. Apúntate dos títulos para Mega CD : «Vay» y «Lunar» que aunque no tienen fecha merecen ser tenidos en cuenta.

"2.- Posiblemente en noviembre, y se especula con que ronde las 25.000 pesetas. No sólo se pofrá utilizar simultáneamente con el Mega CD, sino que lo potenciará.

3- Se comentan los juegos que salen al mercado, y si no salen juegos de CD, no se pueden comentar.



El deporte de moda

Hola Yen, tengo una Master, una Mega Drive y una Game Boy. También unas dudas que preguntarte. **1-** ¿Te comprarías «NBA Showdown» o esperarías a «NBA Action»? **2-** ¿Cuánto costará «Virtua Racing»? **3-** ¿Qué tal está «World Cup USA 94» de Game Boy? **4-** ¿Qué juego de tenis te comprarías para Mega Drive? **5-** ¿Van a desaparecer las consolas de 8 bits? **6-** ¿Hay algún buen juego de fútbol de equipos europeos para Mega Drive? **7-** ¿Hay juegos de fútbol para Mega CD?
Carlos Daudén (Zaragoza).



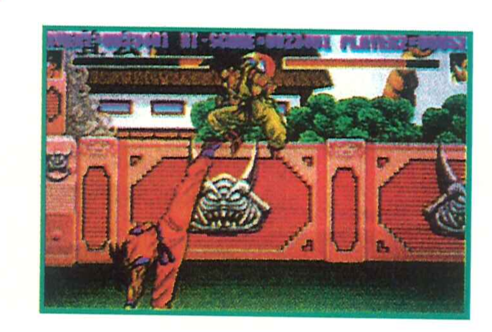
1- Más vale pájaro en mano... Sega ni siquiera tiene claro el posible lanzamiento de «NBA Action».
2- 11.990 pts. Es decir, barato si tienes en cuenta que en el resto de Europa va a rondar las 20.000.
3- Salvando el problema de la escasa visibilidad, no está mal.
4- «Pete Sampras Tennis», antes conocido como «Tennis All Star», y que además tiene sistema J-Card: no necesitas adaptador para participar cuatro jugadores a la vez.
5- Sí, igual que desaparecieron las teles en blanco y negro y los seiscientos.
6- Sí, el «Sensible Soccer» tiene opción para jugar con todos los equipos clasificados en competiciones europeas y participar en esas competiciones: Copa de Europa, Copa UEFA, ligas o copas de creación propia.
7- Hay dos: «FIFA Soccer» y «World Cup USA 94».

Dragon Ball en recreativa



Hola Yen, me llamo David y tengo unas preguntas que hacerte. **1-** He oído que ha salido una recreativa de «Dragon Ball» y que se está preparando una versión para Neo Geo y otra para Mega CD con imágenes de la serie. ¿Qué hay de cierto en esto? **2-** ¿Qué diferencia hay entre usar euroconector o cable de antena? ¿Se mejora la imagen? **3-** ¿Se tiene que descartar finalmente la idea del CD para Super Nintendo? **4-** ¿Para cuándo la Atari Jaguar? **5-** ¿Qué es exactamente un juego de rol?
David.

1- Bueno, en España ahora mismo hay una recreativa de «Dragon Ball» de la compañía Banpresto. SNK ha llegado a acuerdos con varias compañías como Data East o la misma Banpresto para que hagan juegos para Neo Geo, lo que pone muy cerca de esta consola un juego de «Dragon Ball». Por otro lado, Sega tiene otra recreativa de «Dragon Ball» (que no tardará en estar en los salones) y es posible que ese juego aparezca para uno o todos los formatos de Sega, incluido Mega Drive 32X.
2- Con el euroconector la imagen entra limpia y directamente al monitor, evitando interferencias y depurando la imagen. Lógicamente se ve mejor, igual que el vídeo se ve mejor con euroconector que con antena.



3- Nintendo tiene prevista una sorpresita, aunque no ha dicho cuál. Puede ser el CD o puede no serlo. No lo descartes, pero tampoco te hagas ilusiones.
4- Pues las cosas no están muy bien con Atari en España. Es un poco fuerte decir esto, pero puede que nunca veamos la Jaguar oficialmente en nuestro país.
5- Es un juego en el que asumes la personalidad del protagonista y tienes libertad de elección y de movimientos. Entran en juego la habilidad, la estrategia y la inteligencia. Suelen tener muchos objetos, armas y magias para elegir, además de la posibilidad de hablar con otros personajes.

Calentando motores

Hola Yen. Tengo una Mega Drive, un Mega CD y muy pronto una Mega Drive 32. Vamos a por unas preguntillas. **1-** ¿Me compro «Virtua Racing» o espero a algún juego de carreras para Mega CD? **2-** ¿Saldrá algún juego de motos para Mega Drive o Mega CD? **3-** La Mega Drive 32 ¿aumentará el número de colores de los juegos de Mega CD? ¿Tendrá la misma capacidad de colores (16 millones) que la Saturn? **4-** ¿Por qué un CD que puede tener más de 4.000 megas cuesta más barato que un cartucho de 100 megas de Neo Geo?
Fran, Juanper y Cex (Vizcaya).

1- «Virtua Racing» es un juego que merece la pena tener, vaya a salir lo que vaya a salir. Es una realidad y no una posibilidad. Pero por si te interesa, te diré que uno de los títulos previstos para Mega Drive 32X es «Virtua Racing De Luxe».
2- «Kawasaki Superbikes» para Mega Drive, y para Mega Drive 32X «Super Motocross».
3- Mejorará la calidad de la imagen y su nitidez. En principio sí que van a aumentarse los colores de los juegos de CD, pero no como la Saturn, ya que "sólo" podrá poner en pantalla 32.768 colores.



4- Porque un CD es, como soporte, más barato que los chips que componen un cartucho. Además, hasta ahora la cantidad de megas de los juegos de CD se han ido casi íntegros a sonido y no al juego en sí, con lo que el gasto de programación es inferior.



¡Qué Locura!

LA CONTRALISTA

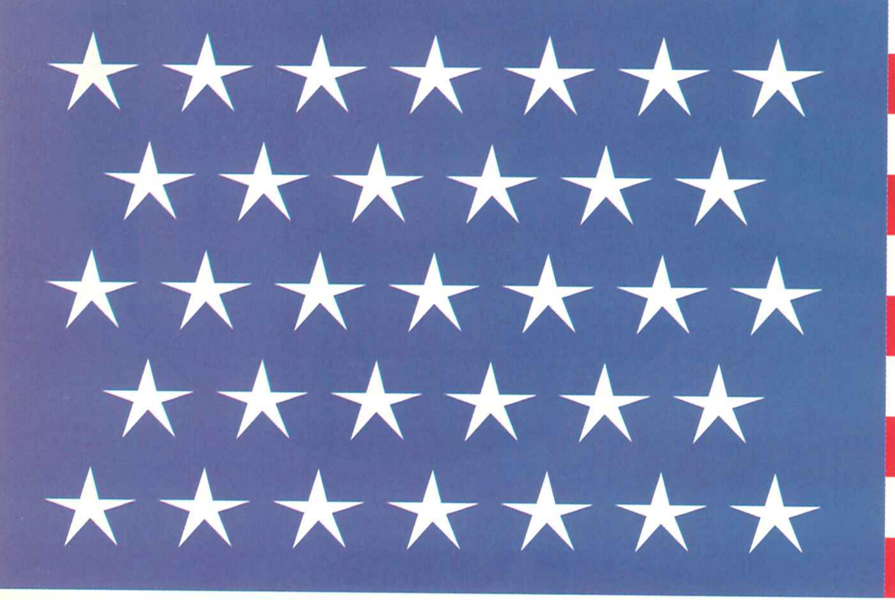
Consola	Último	Penúltimo	Antepenúltimo
S. Nintendo	Ultraman	James Pond	H. Alone 2
N.E.S.	Metal Gear	Puznik	Indiana J.
Game Boy	Sprit of F1	Darkman	Pac Man
Mega Drive	GunShip	James Bond	Winter Olimpics
Master	M. O. Daknes	Alien Storm	Aztec Adventures
Game Gear	Factory Panic	Wood Pop	Solitaire Poker

Han colaborado para hacer posible esta Contralista: Jordi Fosch Pérez (Tarragona), Ioritz Etxabe (Bilbao), Julio Martín Mazos (Mallorca), Rodrigo Blanco (Madrid) y Pedro Benítez López (Gerona).

PROTA TÚ

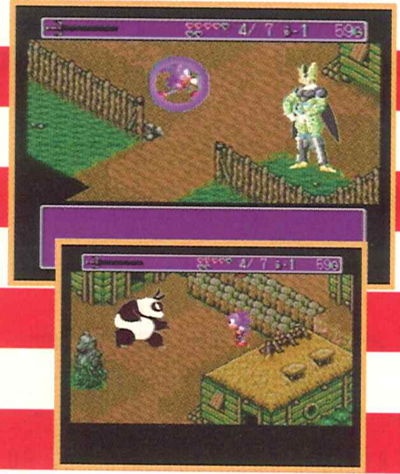


Los hermanos Moreno Oliva (Badajoz) y David Talarn Gabarra (Barcelona) se han unido al grupo del Maestro Astilla dispuestos a limpiar la ciudad de mutantes y criminales varios. Nos han confesado, en el más riguroso de los secretos, que su máxima ilusión es protagonizar un videojuego. Habrá que ver si algún programador se atreve... pero por nosotros, que no quede.



SMALL

Hellow friends! How are you? Aquí tenéis una "special section" que incluye las "news"



Mario & Sonic, Lost in Manga City



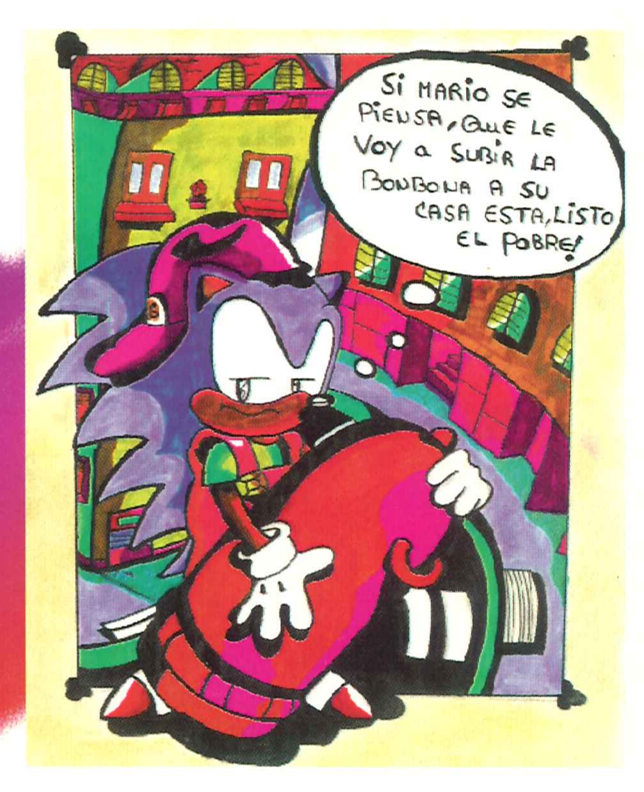


Las mascotas más mascotas de todas las mascotas del mundo del videojuego protagonizan un RPG para Super Nes y Mega Drive. Ambos se encontrarán perdidos en la Ciudad del Manga con la misión de rescatar a varios personajes que han sido secuestrados por Gloria Fuertes, quien someterá a nuestros dos protagonistas a difíciles pruebas basadas en adivinanzas rimadas. Si las aciertan, podrán rescatar a Ranma 1/2, Songoku, Akira y compañía. Sin duda, este juego puede convertirse en el principio de una bonita relación jugona entre estas dos superestrellas.

LA MASCOTA DEL MES



Así de punkie nos muestra Francisco Ferriz Blánquez (Alicante) la mascota elegida como la mejor del mes. No sé porqué, pero nos recuerda a alguien... ¿Es que habías visto antes a Boke en plena conversión a súper-redactor?



EL DIBUJO DEL MES

Esto de protagonizar videojuegos ha dejado de ser rentable. Preguntad a Susana Pérez (Barcelona) que se ha encontrado a Sonic ejerciendo de butanero.

IN USA

que han aparecido en The World of American Videogames. No perdáis detalle, ¿O.K.?

Colega 1.500 CD

Se trata del soporte de última generación espontánea lanzado por la compañía Dabuty Video Entertainment System. La novedad más destacada de este sistema se llama Mega Pearls, un chip ya usado por la NASA en la sección de limpieza de trajes antigravitatorios. Con este revolucionario sistema, se logran las pantallas más blancas que jamás hayáis visto, y sin tener que frotar. Los primeros títulos aparecidos para esta increíble consola son «The Antartic Adventures of Blancanieves», «Lost in White Dimensions» y el beat'em up «Manchitas de picotas fighting».

Days of Rodeo





La compañía Texas Diversion acaba de presentar en la última feria de Houston el primer simulador de rodeo para consolas. «Days of Rodeo» presenta una perspectiva subjetiva, es decir, en pantalla aparecerá la visión que tendríamos a lomos de un potro salvaje o de un toro jorobado. Este simulador irá acompañado de un periférico con forma de herradura, conocido como Activator Chair. Situado en una silla bajo las posaderas y en perfecta sincronía con el juego, producirá unas pequeñas descargas eléctricas que os harán saltar del asiento, consiguiendo así una perfecta sensación de realidad. El kit con el que se vende el juego ofrece, además del Activator Chair, un sombrero tejano y un paquete de Fritos para crear ambiente.





Carlos Gil Martín
(Salamanca)

RANMA.
らんま 1/2.

Miguel Ángel Cuevas
(Cádiz)

MARIO - IS MISSING ®
¡POR FIN UN POCO DE PAZ!

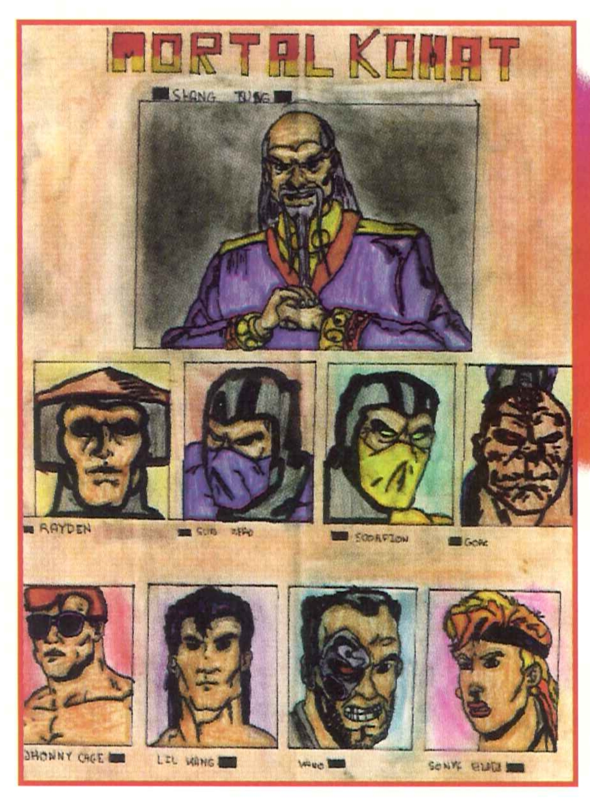
David Ramos Val
(Vizcaya)

Diego García Mejuto
(La Coruña)

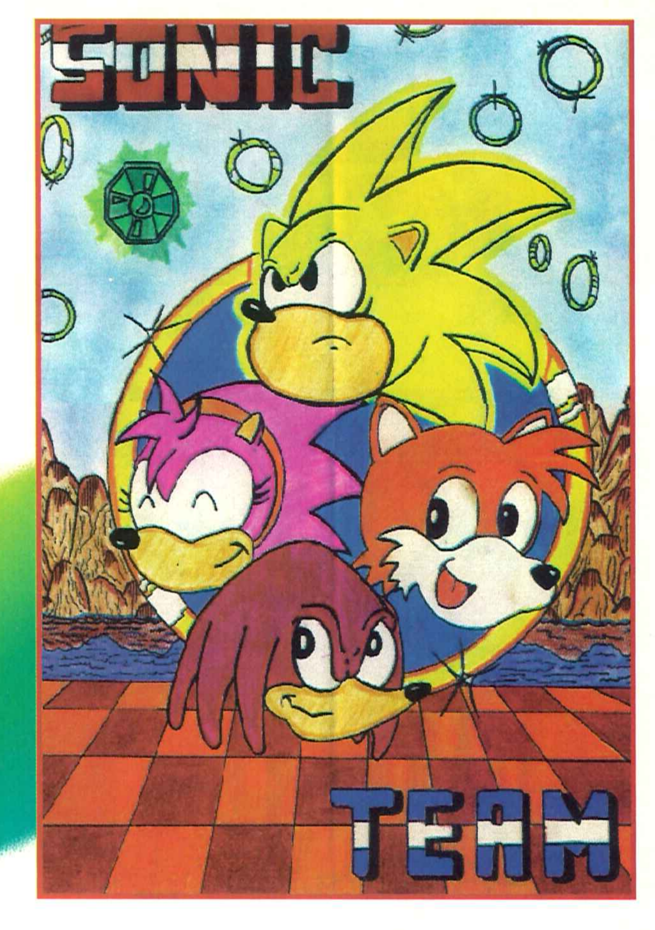


Francisco José Martorell
(Valencia)





Norman Perdigó
(Barcelona)



Francisco J. Martínez
(Sevilla)



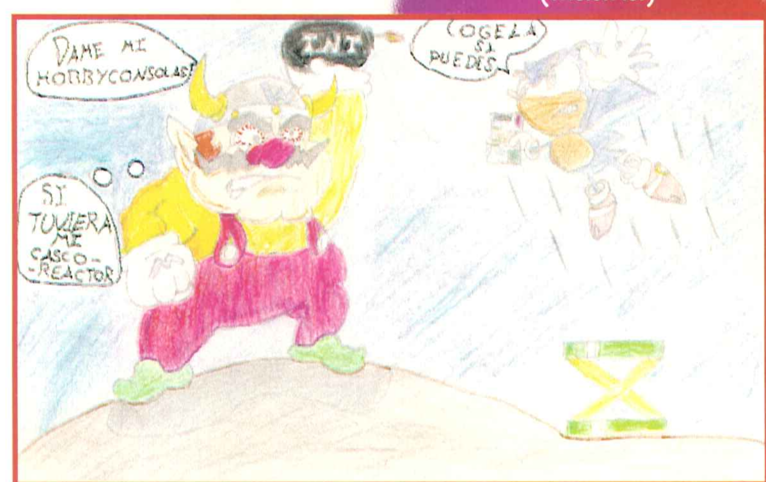


Isaac Matarin Salvador
(Almería)

¡HIP!
¡HIP!
MARIO y WARIO
(EN LA INTIMIDAD)

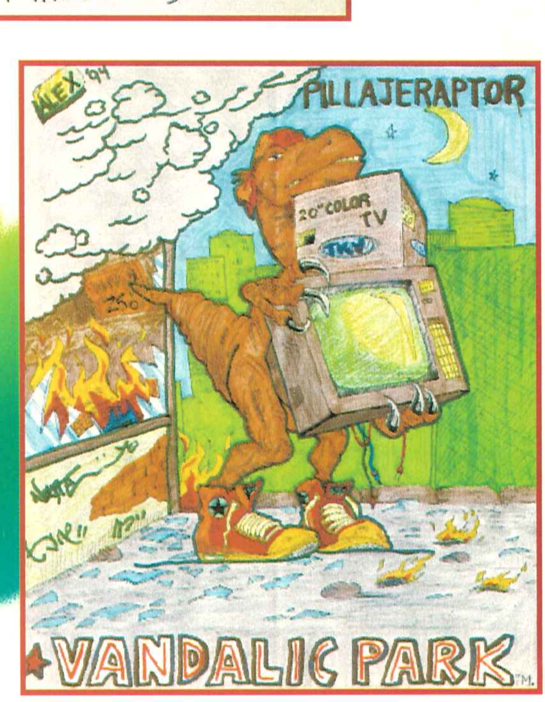
José Luis Platero Pérez
(Valencia)

Adrián Ramos López
(Madrid)





Alejandro Nogués
(Alicante)







Alejandro Mesa
(Málaga)

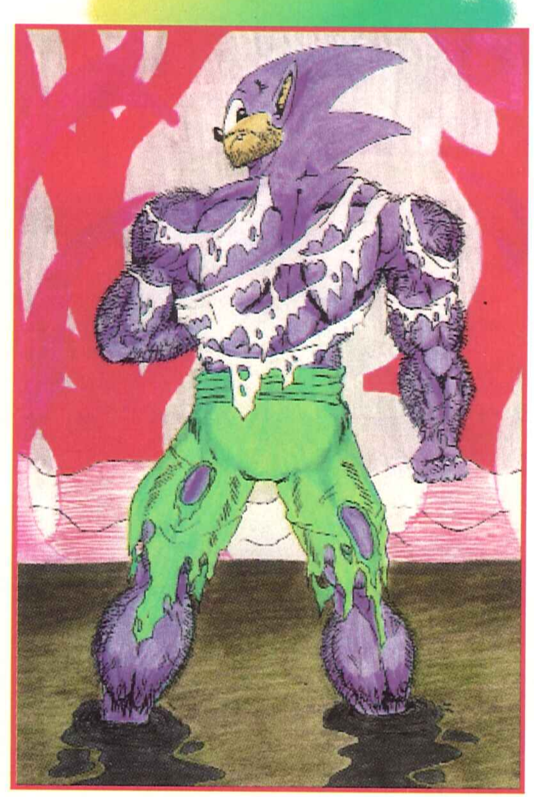


José Rubén Bonete
(Alicante)



Miguel Ángel Morales
(Barcelona)

Raúl Deamo Fajol
(Barcelona)





Eduardo Pañeda
(Vizcaya)

Roberto González
(Vizcaya)



José Antonio Ávila Parra
(Barcelona)



Pedro J. Catalán
(Zaragoza)

Daniel Ras Aledo
(Barcelona)



Justo J. Lora Alarcón
(Ciudad Real)



LASERS

ACTRAISER2

UN PASSWORD ALGO ESPECIAL:
Si quieres luchar contra uno de tus enemigos del ACTRAISER sólo tienes que introducir este password

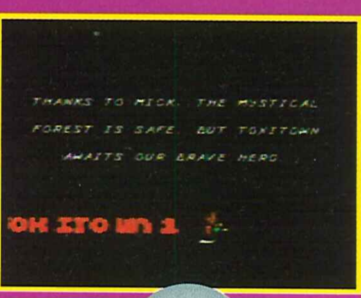


Xxxx Yyyy Zzzzz



GLOBAL GLADIATORS

PANTALLA PARA SELECCIONAR NIVEL
Ponte a jugar y pausa el juego en cualquier momento. Con el juego pausado tendrás que pulsar la siguiente combinación de botones: B, C, B, A, B, B, C, B, A, y B.
Cuando quieras darte cuenta, estarás ante esta jugosa pantalla de múltiples opciones.





SONIC 3



SONIC SÚPER GUERRERO
Para conseguir que a Sonic se le pongan los pinchos rubios, tenéis que realizar el truco de Sound Test, es decir, pulsar arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, arriba, arriba, arriba y arriba, justo cuando la pantalla de Sega comience a ponerse negra. Después, seleccionad cualquier fase y presionad el botón A. Sin soltarlo, pulsad Start. Ahora, con el botón C podréis convertiros en cualquier sprite del juego. Tomad forma de anillo y con el botón C imprimid en la pantalla 50 anillos. Volved a la forma de Sonic y recoged los anillos. Luego, convertíos en monitor, rompedlo y ya tenéis a Sonic hecho un Súper Guerrero.
Y si seguís convirtiéndoos en monitor, ganaréis muchos puntos.









ROCK'N' ROLL RACING

ESPECIAL INFIERNO:
Elige coche y conductor en la versión "MODE". Luego elige como contrario a NHO en su planeta de hielo y pulsa L, R y SELECT simultáneamente .Con mover el pad direccional a la derecha ...



UNIVERSAL SOLDIER

PASSWORDS
2- CHSGM. 3- MKSNS. 4- SGGBY.
5- JLGPH. 6-- JDRSP. 7- PKSND.
8- CWDPM.
9- SSSTNP.
10- CMVDG.
11- BYTCM.





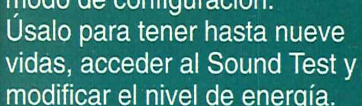
& PHASERS

KIRBY'S DREAM LAND



UN MONTÓN DE VENTAJAS

En la pantalla de título presiona ABAJO, B y SELECT al mismo tiempo, y aparecerá un modo de configuración. Úsalo para tener hasta nueve vidas, acceder al Sound Test y modificar el nivel de energía.



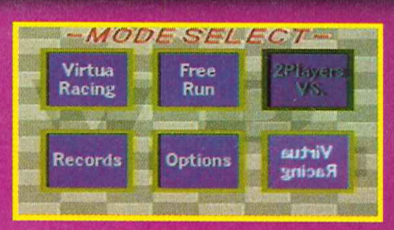




CAMBIA LA DIFICULTAD

Para jugar en el nivel máximo de dificultad sólo tienes que pulsar ARRIBA, SELECT y A simultáneamente en la pantalla del título.

VIRTUA RACING



TRES CIRCUITOS "A LA INVERSA"

Antes de encender la consola pulsa los botones A, B y ARRIBA. Sin soltarlos, enciende el juego, y con ellos apretados vé a la pantalla de opciones. En la parte inferior izquierda aparecerá un cuadro con las palabras Virtua Racing como vistas por un espejo. Si seleccionas esta opción podrás jugar en los tres circuitos habituales, pero al revés.





NBA JAM

PARA CONSEGUIR UN MONTÓN DE VENTAJAS

Ahí van unos códigos que tendrás que introducir siempre en esta pantalla.

POWER-UP DUNKS

Pulsa cualquier botón 13 veces a la vez que giras el pad 360 grados, hasta que desaparezca la pantalla de partido.

POWER UP FIRE

Pulsa cualquier botón 7 veces y luego presiona el botón 2 y arriba, hasta que desaparezca la pantalla de partido.



POWER UP DEFENSE

Pulsa cualquier botón 5 veces seguidas.



POWER-UP INTERCEPT.

Pulsa 15 veces cualquier botón a la vez que haces giros de 360° con el pad de control.

POWER UP JUICE MODE

Pulsa cualquier botón 13 veces y luego los botones 1, 2 y abajo hasta que desaparezca la pantalla de partido.

POWER UP SHOW SHOT

Para que aparezca el porcentaje de aciertos en el tiro, pulsa cualquier botón y luego el botón 2 y abajo hasta que desaparezca la pantalla de partido.

POWER-UP TURBO

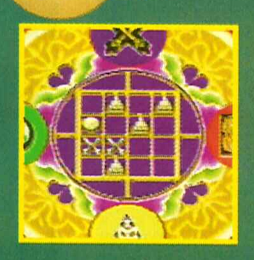
Pulsa 15 veces o más cualquier botón e izquierda a la vez, hasta que finalice la pantalla de partido.

LASERS

SKY BLAZER
PASSWORDS

NINTENDO SUPER NINTENDO















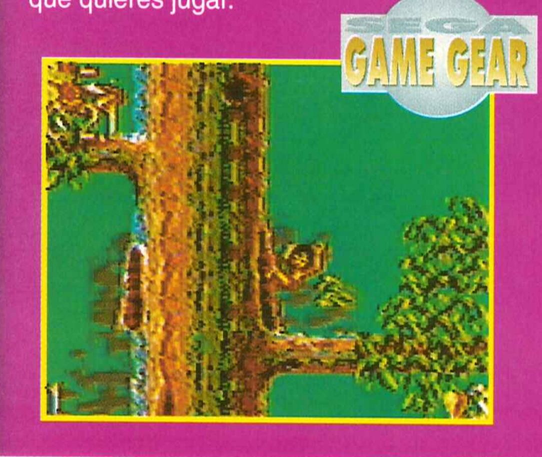


JUNGLE BOOK

SELECCIÓN DE FASE

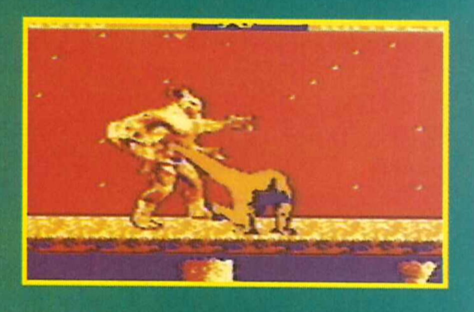
Cuando aparezca el logo de Disney, gira el pad en la dirección de las agujas del reloj. Y cuando oigas un timbre, pulsa los botones del pad hacia la izquierda o la derecha para seleccionar la fase en la que quieres jugar.

SEGA GAME GEAR



MORTAL KOMBAT

GORO



Completa el juego y espera al final de los créditos. CuandoTHE END“ aparezca, pulsa DIAGONAL ARRIBA-IZQ., A y SELECT. Mantenlos pulsados hasta que tengas que introducir tus iniciales, y una vez que las hayas introducido pulsa A. Cuando aparezca la tabla de records, pulsa START y podrás jugar con Goro. Los demás luchadores tendrán distintos nombres.

MOVIMIENTOS FINALES

Liu Kang	DRCHA, DRCHA, IZQ., B.
Rayden	IZQ., DRCHA., ABAJO, A y B.
Kano	ABAJO, DRCHA, DRCHA, A.
Sub Zero	DRCHA, ABAJO, DRCHA, B.
Sonya	IZQ., IZQ., DRCHA., A y B.



& PHASERS



EX-MUTANTS

PANTALLA DE OPCIONES SECRETA

En la pantalla normal de opciones tienes que elegir la música 05 y escucharla. Luego, selecciona el efecto 21 y hazlo sonar. Vé después a Exit y presiona A, B, C, y Start simultáneamente. Accederás a un nuevo menú con distintas opciones.



AERO THE ACROBAT

DE UN NIVEL A OTRO

En la pantalla de START/OPTIONS presiona ABAJO, A, ABAJO, Y, ABAJO, A, ABAJO, Y. Comienza a jugar y cuando aparezca AERO pausa el juego y pulsa ARRIBA, X, ABAJO, B, IZQ., Y, DRCHA., A, L, R y SELECT. Divertido, ¿verdad?





MANIAC MANSION

PARA CONGELAR A NURSE EDNA EN SU CUARTO

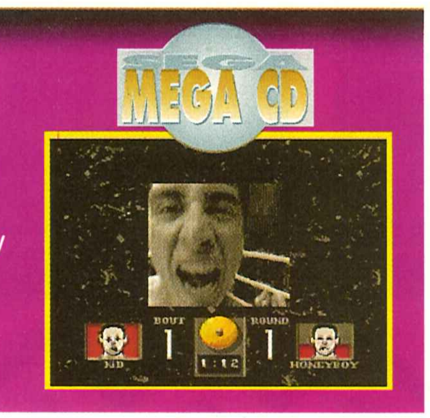
Cuando escuches que ella te dice " Oh, an unwelcome intruder", selecciona " New Kid". Sal del cuarto por unos segundos (15 aproximadamente) y vuelve a entrar. Al poco tiempo, ella estará congelada.



PRIZE FIGHTERS

UNA NUEVA ESCENA

Sitúate en Options Menu y presiona A, luego B, y después C, y SIN SOLTARLOS pulsa DERECHA.



DRAGON BALL Z 2

PARA ELEGIR A GOKU

Los que no hayáis tenido paciencia y hayáis comprado el «Dragon Ball Z 2» japonés os habréis encontrado con la sorpresa de que no se podía elegir a Goku. Ahí va una ayudita para alegraros la cara. Cuando salgan las manos volando hacia el templo, presionad arriba, X, abajo, B, L, Y, R y A (estos dos últimos a la vez). Oiréis "Kakaroto".



LUCHADORES EN MINIATURA

Mientras los dos luchadores estén echándose una parrafadita, pulsa la combinación derecha-abajo tantas veces como puedas. Pueden hacerlo los dos jugadores.



LASERS & PHASERS

STAR TRECK





PASSWORDS
Level 1: 0523-4.
Level 2: 4262-0.
Level 3: 6841-2.
Level 4: 3310-7.
Level 5: 7057-3.
Level 6: 6046-2.

RELLENAR ESCUDOS
Presiona abajo, izquierda y select para recuperar la energía de la nave cuando estés en el espacio. Pero atento: sólo funciona una vez por partida.



JUNGLE BOOK



SELECCIÓN DE FASE
Después del primer logo Disney, presiona arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha y start. Verás que en la pantalla de presentación puedes elegir fase.

STREETS OF RAGE

INVENCIBILIDAD Y SELECCIÓN DE NIVEL
Dirígete a la pantalla de opciones y, en el apartado de sonido, selecciona los efectos 00 y 0011 y hazlos sonar. Después, selecciona el 11 y, mientras suena, pulsa los botones uno y dos a la vez. En ese momento aparecerán las opciones de invencibilidad y selección de nivel.



MEGAMAN X



PASSWORDS

Strom Eaglead:	4426 8712 7536.
Icy Penguigo:	4661 1848 1287.
Spark Mandrill:	4123 1846 7128.
Sting Chamaleon:	4423 1842 7164.
Armour Armage:	1561 8817 1176.
Launcher Octopuld:	1426 2456 3444.
Burning Noomander:	1467 2457 1431.
Boomer:	6417 3138 4551.
All Villains+Sub T:	1147 2247 1451.
2 Sub-T:	4141 6427 8126.
3 Sub-T:	5556 2242 7580.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK



BOMBAS TERMALES ILIMITADAS
Espera a que aparezca la pantalla del título y presiona A, X, B, X, X, A, Y y Start.





TÍTULOS DE CREDITO
Espera a la pantalla del título y presiona A, B, A, B, A, B, A, B y Start.

SIETE CONTINUACIONES
En la pantalla de título, presiona:
X, Y, A, B, X, X y Start.





SOUND TEST
Entra en cualquier nivel y presiona Y, B, X, A y abajo simultáneamente. Sin soltarlos, presiona start. Aparecerás en una pantalla Sound Test en la que podrás elegir la melodía que más te guste.

TRIBUNA ABIERTA

Este mes tenemos que hacer verdaderos esfuerzos para quedarnos callados y no manifestar nuestra opinión sobre el tema que nos trata: la piratería. Sin embargo, lo que sí vamos a hacer es aprovechar este pequeño espacio para reproducir lo que el Diccionario de la Lengua Española dice al respecto y despejar así algunas dudas a quienes aún parecen no tenerlo del todo claro. "Pirata: ***clandestino, fraudulento, ilegal. Sujeto cruel que no se compadece de los trabajos de otro. Persona que se apropia del trabajo de los demás".*** **"Piratear:** ***robar, hurtar".*** **"Piratería:** ***robo o destrucción de los bienes de otro".*** **Ahora, el que diga que está a favor de la piratería, ya sabe a favor de lo que está. Y el que compre un producto pirata, ya sabe de lo que está siendo cómplice.**

Debería de estar penalizado (ozú que pisno me ponga) Tener videoconsola y cartuchos "piratas" así que doy 2000 pts a quien me la cambie por una buena (haber si soy vosotros que tenéis muchas) y si hay que pagar una multa yo soy el primero (bueno que no pase de 1000 pts Las bacas estan muy mal)

Yo don Manuel García lopez quien certifica haber escrito esto delante de dos Testigos.

Manuel García López. (Sierra Elvira)

"Yo primero me compré la Nintendo 8 bits pero se rompió, así que compré en oferta una de esas "piratas"... Sí, es verdad, yo mismo estoy destruyendo el mundo consolero, pero es la única manera de tener videoconsola.

...debería de estar penalizado tener videoconsola y cartuchos "piratas", así que doy 2.000 pts a quien me la cambie por una buena y si hay que pagar una multa, yo soy el primero (bueno, que no pase de 1000 pesetas, que las bacas están muy mal)".

Angel Gómez. 15 años (Madrid)

"...a un amigo mío, su padre le compró un cartucho pirata porque en él venían nueve juegos diferentes, porque le gustaba muy barato. Yo creo que todos los padres son iguales, van a lo barato sin pensar en la calidad.

La piratería tiene que estar perseguida por la ley y a quien vean vendiendo consolas o cartuchos piratas, denunciarlos a la ley y ponerlos una multa para caerse el pelo.

Si siguiera el mercado pirata las grandes compañías desaparecerían y quedaría sólo el mercado pirata. ¡BASTA YA! ¡FUERA LA PIRATERÍA


Hola me llamo Angel Gómez San Emeterio, tengo 15 años y poseo una megadrive y el mega cd.

Esto es un aûntentico timo: ya que a un amigo, su padre, le compró un cartucho pirata en el que venian nueve juegos diferentes, porque le costaba muy barato.Yo creo que todos los padres son iguales van a lo barato sin pensar en la calidad.

La pirateria tiene que estar perseguida por la ley y a quién vean vendiendo consolas o cartuchos piratas, denunciarlos a la ley, y ponerlos una multa para caerse el pelo.

Supone una ruina para las grandes companias ya que al comprar juegos y consolas piratas, las compañias no obtienen dinero. Llegaria un momento en el que no tendrian dinero para crear nuevas consolas y cartuchos de cara al futuro.Si siguiera el mercado pirata las grandes companias desaparecerian y quedaria solo el mercado pirata.¡BASTA YA!¡FUERA LA PIRATERIA!

MUCHAS GRACIAS HOBBY CONSOLAS.

Hola, ¿qué tal?, me llamo Angel y soy un autentico forofo de los videojuegos, llevo en este mundillo, ya unos cuantos años, tengo 19 y empece con 10, asi que echar la cuenta, y bueno soy un contento poseedor de una Super Nintendo y un alucinante Amiga.

Bueno a lo que vamos, este mes ya no he podido resistir la tentación de escribir a este apartado en vuestra revista esperando que me publiqueis la carta y que esta sirva de algo.

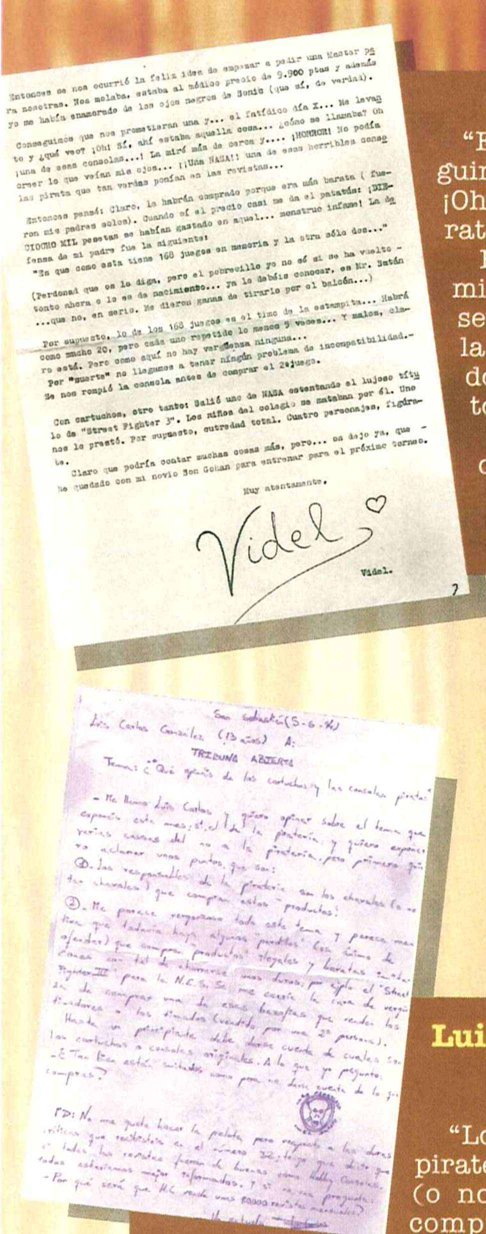
Mi opinión sobre la pirateria ya sea tanto en consolas como ordenadores, es que existe por culpa de "esa" gente o "esas" casas de software que se dedican a poner los precios a una alturas que ni si quiera el número 32 de los Magic Orlando podría alcanzar, (sabeis quien ¿no?) o sea que como sigan asi, yo por mi parte apoyo totalmente la pirateria, no estoy dispuesto a pagar 10, 12 o 14000 pelas, por un juego que seguramente luego me lo acabe en un día o a la primera partida como el Final Fight 2 (y en modo expert). Esto me hace pensar que he tirado el dinero, y asi aprendo para la proxima vez, además para que esas empresas tan multimillonarias como Sega o Nintendo, se forren a causa nuestra prefiero piratear los juegos y beneficiarme yo, y si no lo quieren asi que no se dediquen a gastarse millones y millones en publicidad, o en proteger sus juegos, y que bajen más los precios y hagan con más calidad sus juegos, asi no habrá tanta pirateria y seguro que subiran sus ventas. Yo por mi parte seguire practicando la pirateria todo lo que pueda por que no soy rico precisamente para gastarme un dineral en todo esto y eso que no tengo otros "vicios", porque solo me gasto el poco dinero que tengo en esto.

Además para mi la pirateria tiene cosas bastante buenas, la consola o el ordenador no se me han roto como vosotros decis que a veces puede suceder, con esto no niego que pueda ocurrir, los juegos los consigo a un precio verdaderamente incrible, el juego antes citado por 300 ptas,

Angel

"Mi opinión sobre la piratería es que existe por culpa de "esa" gente o "esas" casas de software que se dedican a poner los precios a unas alturas que ni si quiera el número 32 de los Magic Orlando podría alcanzar. O sea, que como sigan así yo por mi parte apoyo totalmente la piratería. No estoy dispuesto a pagar 10, 12 ó 14000 pelas por un juego que seguramente luego me lo acabe en un día o a la primera partida...

...Bueno, con esto quiero decir que yo personalmente estoy a favor de la piratería, sintiéndolo por la gente que pueda perjudicar, pero tengo que buscar mi beneficio, que la culpa es de las casas como Sega o Nintendo y que como las cosas sigan así (subida de precios), yo seguiré pirateando".



Videl Satán (Murcia)

"Entonces se nos ocurrió la feliz idea de empezar a pedir una Master... Conseguimos que nos prometieran una y... fatídico día X... Me levanto y ¿qué veo? ¡Oh, sí, allí estaba aquella cosa... ¡¡Una NASA!! una de esas horribles consolas pirata que tan verdes ponían en las revistas...

Entonces pensé: claro, la habrán comprado porque era más barata (fueron mis padres solos). Cuando oí el precio casi me da el patatús: ¡DIECIOCHO MIL pesetas se habían gastado en aquel... monstruo infame! La defensa de mi padre fue la siguiente: "Es que como esta tiene 168 juegos en memoria y la otra sólo dos..." (perdonad que os lo diga, pero el pobrecillo yo no sé si se ha vuelto tonto ahora o lo es de nacimiento...)

Por supuesto, lo de los 168 juegos es el timo de la estampita. Habrá como mucho 20, pero cada uno repetido lo menos 5 veces... y malos, claro está.

Por "suerte" no llegamos a tener ningún problema de incompatibilidad. Se nos rompió la consola antes de comprar el segundo juego".

Daniel Burrueco. 17 años (Valencia)

Tenemos que acabar con esto, y la única manera es la de cuando compremos un cartucho nos fijemos en los siguientes puntos: 1. Mirar si llevan el título de la consola grabado en el cartucho. 2. Comprar cartuchos que sólamente tengan un juego, ya que puede haber alguno en CHINO. 3. En los tornillos de los cartuchos, ya que los piratas son diferentes a los verdaderos. 4. Logotipo de la marca en la caja del cartucho y en éste. 5. Que tengan las instrucciones en Español, inglés o demás lenguas menos CHINO o JAPONES.

Luis Carlos González. 13años. (San Sebastián)

"Los responsables de la piratería son los chavales (o no tan chavales) que compran estos "productos".

Me parece vergonzoso todo este tema y parece mentira que todavía haya algunos 'pardillos" que compran "productos" ilegales y baratas imitaciones".

Pedro Serrano (Santa Coloma)

"Si en el primer artículo de la declaración de los derechos fundamentales del hombre se dice que todos los hombres nacen iguales en dignidad y derechos, entonces ¿por qué se margina al pirata informático de la vida social consolera?

El pirata informático es una víctima del sistema, el pirata informático lucha contra el capitalismo consolero y contra el monopoli del videojuego que ejercen las grandes multinacionales, porque el mundo del videojuego es una lucha de clases, entre pobres y ricos, entre multinacionales y piratas informáticos.

Comprendo que vosotros insultéis y maltratéis a las compañías piratas, porque para eso os pagan Sega y Nintendo, pero el resto del mundo consolero no debería dar la espalda a un universo tan genial como el de la piratería informática.

Sí, la piratería es delito ¿Y QUÉ?

Firma: Sindicato del Crimen Consolero.

P.D.: ¡¡Sega y Nintendo están muertas!!

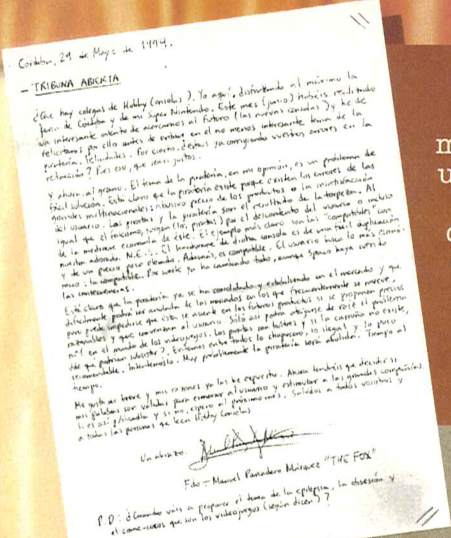
Jordi

"Las consolas y videojuegos piratas me parecen una mierda. En su momento me gasté 26.000 pelas en la Megadrive. Hoy vas a Continente y te encuentras con la "NASA 16 bits" y además en plan caradura regalan el "Batman Return" de Megadrive con ella.

Sega España permanece impasible, ¡Paco Pastor, despierta! y haz algo o me paso a Super Nintendo".

Trunks L.S. (Lérida)

"me gustaría encontrarme cara a cara con uno de ellos (piratas) y arrearle una patada en... y quitarle las ganas de piratear a torta seca...



Córdoba, 29 de Mayo de 1994.

TRIBUNA ABIERTA

Manuel Panadero "The Fox" (Córdoba)

"Está claro que la piratería existe porque existen errores de las grandes multinacionales: abusivo precio de los productos o la insatisfacción del usuario. Los piratas y la piratería son el resultado de la torpeza.

Está claro que la piratería ya se ha consolidado y estabilizado en el mercado y que difícilmente podrá ser anulada de los mercados en los que frecuentemente se mueve, pero puede impedirse que ésta se asiente en los futuros productos si se ponen precios razonables.

Evitemos entre todos los chapucero, lo ilegal y lo poco recomendable. Muy probablemenmte la piratería será abolida".

Keops Grado Grado (Buñol)

"...tendrían que haber patrullas de policía especializada en casos como éste, al igual que con el truco de la bolita o las cartas marcadas. Yo si fuera jefe o al menos pudiese dar ideas que fuesen aceptadas, diría que a* quien vieran con juegos o consolas piratas multa de al menos 15.000 o si se resiste hasta cárcel. Gracias".

K.A.S. (Alcoi)

"...Cuando mi consola había driblado a todos los cartuchos piratas y se disponía a meter el gol de la victoria, apareció un guardameta contra el que yo no podía hacer nada: LA CRISIS.

...Los precios de los cartuchos medianamente asequibles empezaron a ponerse por la nubes...

...soy un sentimental y no me hacía mucha gracia dejar pasar grandes obras de la programación. Sólo me quedaban dos salidas: EL SUICIDIO y LA PIRATERÍA. De los dos hubieses preferido elegir el primero, abandonar honradamente el mundo de las consolas con la conciencia limpia y buscarme otro hobby más económico. Pero no, como un vil gusano decidí colaborar con el enemigo. Pronto empecé a contagiarme... Con el paso del tiempo descubrí que el infierno no es tan malo como parece.

...Con todo esto quiero decir que la piratería es la única alternativa que nos dejan las distribuidoras. Ellas no se dan cuenta, pero con esos precios ellas mismas se están destruyendo. Yo no defiendo la piratería, al contrario, la odio, ójala no existiese. La única forma de acabar con ella es abaratando el coste de los cartuchos. Nuestro equipo necesita la ayuda de las distribuidoras ¡FICHEMOSLAS¡ ¡JUNTOS MARCAREMOS EL GOL!

Ricardito Alfonso Sandoval. (Primo de Cuqui Sandoval). 17 años. La Moraleja (Madrid)

"...yo pienso que los cartuchos y las consolas piratas están muy mal, porque la gente que tiene mucho dinero, como mi papi, nos compran los cartuchos de importación y siempre auténticos y no falsificaciones baratas hechas a la medida del populacho probetón y obrero.

...Por eso pienso que la solución tendría que ser que mi papi comprara Sega, Nintendo, SNK... ya que así yo sería el primero en tener los juegos y los demás pobretones se tendrían que conformar cambiando los juegos, alquilándolos y todas esas ordinarieces que hacen los pobres".



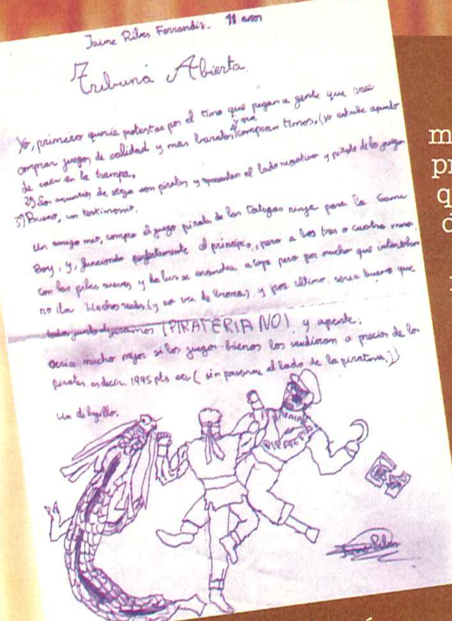
Lucas Tinto y Adrián Gómez 35 y 37 años. (Madrid)

"Somos dos amigos de 35 y 37 años, profesores de 7º de E.G.B. en Madrid. Somos grandes aficionados a las consolas...

Sobre el tema de la piratería pensamos que es lo mejor que se ha inventado en este siglo, ya que los precios de los cartuchos son abusivos y con nuestro sueldo no nos podemos permitir esos lujos.

...Este es uno de los temas de conversación en los debates de nuestras clases y podemos afirmar que la mayor parte de las clases están a favor. Estamos intentando que cada vez haya más partidarios de la piratería y lo estamos consiguiendo (desde el año pasado llevamos convencidas a unas 200 personas). Piratería = Diversión.¡¡Viva la piratería!!"

Nota de H.C.: ¿Dos profesores de 7º de E.G.B. que escriben "TRIVUNA" con "v" y están a favor de la piratería? ¡Pues pobres alumnos si esta carta es auténtica!



Jaime Ribes. 11años (Sedavi)

"Yo primero quería protestar por el timo que pegan a la gente que cree comprar juegos de calidad y más baratos y que compran timos. (Yo estuve a punto de caer en la trampa).

2º Los anuncios de Sega son piratas y representan el lado negativo y pirata de los juegos.

3º Bueno, un testimonio: un amigo mío compró el juego pirata de las Tortugas Ninja para la Game Boy y funcionaba perfectamente al principio, pero a los tres o cuatro meses con las pilas nuevas y la luz se encendía a tope pero por mucho que intentábamos no iba. Hechos reales (y no va de broma). Y por último sería bueno que todos juntos dijéramos ¡PIRATERÍA NO !, Y aparte, sería mucho mejor si los juegos buenos los vendieran a precios de los piratas, es decir, 1995 pts, etc... (sin pasarse al lado de la piratería).

Hugo Daniel Suarez López (Madrid)

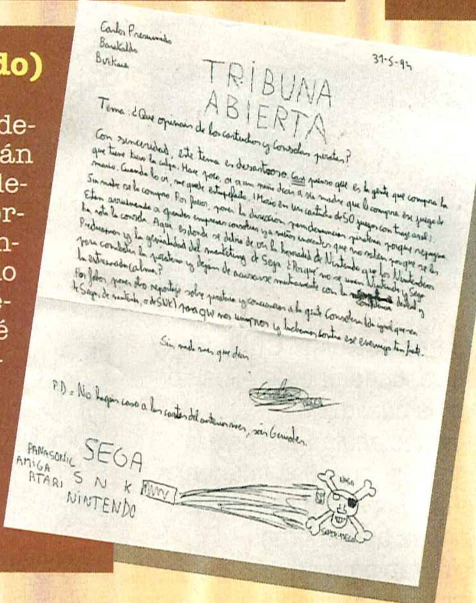
"Yo he jugado a bastantes juegos piratas, y hay algunos que están muy bien, y no rompen ni estropean las consolas como decís vosotros, mentirosos, que dáis asco. En un número de esta revista publicásteis un reportaje sobre la piratería y nos intentáis convencer de que no compremos juegos y consolas piratas, con un claro signo de parecer que os han pagado representantes de Sega y Nintendo. Sois cínicos hasta decir basta.

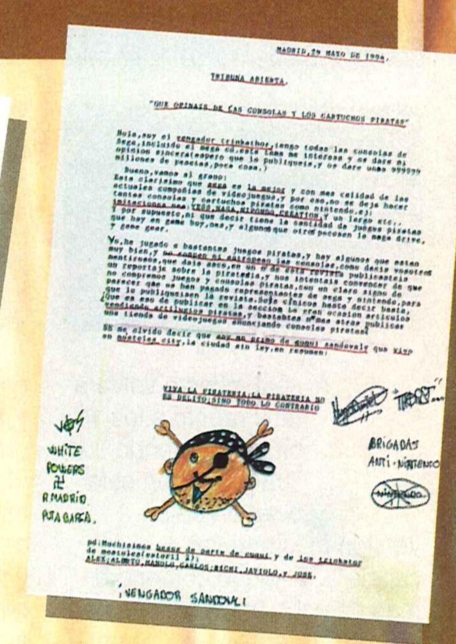
VIVA LA PIRATERIA. LA PIRATERIA NO ES DELITO, SINO TODO LO CONTRARIO".

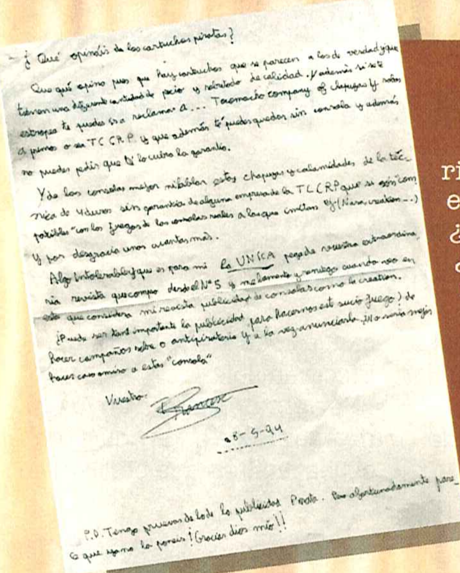
Carlos Presumido. (Barakaldo)

"Por favor, poner la dirección para denunciar piratería, porque repugna. Están arruinando a grandes empresas consoleras y a niños inocentes que no saben porqué se les ha roto la consola. Aquí es donde se debería ver la honradez de Nintendo que los nintenderos predicamos y la genialidad de marketing de Sega. ¿Por qué no se unen Sega y Nintendo para combatir la piratería?

Por favor, poner otro reportaje sobre la piratería y concienciar a la gente consolera para que nos unamos y luchemos contra ese enemigo tan fuerte".







Francesc Gallego (Manresa)

"Algo intolerable y que es para mí la ÚNICA pega de vuestra extraordinaria revista que compro desde el nº 5 y me lamento y reniego cuando veo en esta que considero mi revista, publicidad de consolas como la Creation. ¿Puede ser tan importante la publicidad para hecernos este sucio juego? ¿de hacer campañas sobre o anti-piratería y a la vez anunciarla? ¿No sería mejor hacer caso omiso a esta "consola"?

P.D.: Tengo pruebas de la publicidad pirata. Pero afortunadamente parece que ya no la ponéis. ¡Gracias Dios mío!".

Nota de H.C.: Efectivamente, este fue un problema en el que estuvieron implicadas varias compañías, pero que, como bien has observado, ya ha encontrado la solución que se merecía. Tranquilo porque te aseguramos que nunca más volverás a ver este tipo de publicidad en "tu revista".

El tema que proponemos para el mes que viene, parte de una sugerencia vuestra: ¿Creéis que las consolas "comen el coco"? (Que Dios nos pille confesados)

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

SUPER

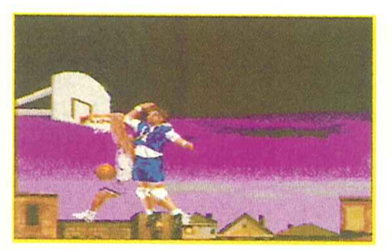
JAMMIT

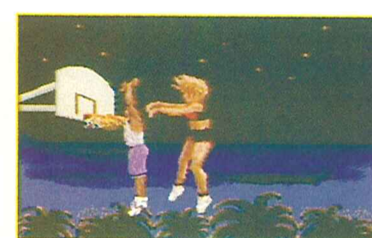
Baloncesto con marcha

■ **Consola: Super NIntendo**
■ **Compañía: Virgin**
■ **Lanzamiento: En breve**



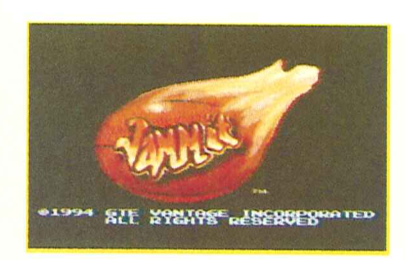






El baloncesto volverá muy pronto a los 16 bits de Nintendo con **"Jammit"**, en esta ocasión en su versión más popular y callejera. El juego contendrá más de ocho modalidades de **enfrentamientos uno contra uno**, que se desarrollarán en tres pistas diferentes, hasta conseguir medirse a un enorme jugador de color llamado Judge. Para ello deberás elegir tu personaje de entre tres posibles: **Chill, Roxy y Slade,** cada uno de ellos con distintas cualidades.

La espectacularidad estará asegurada, pues las imágenes de entradas a canasta, mates y tapones aparecerán considerablemente aumentadas respecto al tamaño original de los sprites. La guinda a este cartucho la pondrá una **completa banda sonora**, que recoge la buena música que se hace en las calles de Estados Unidos.









JUNGLE

Mowgli llega a

■ **Consola: Super Nintendo**
■ **Compañía: Virgin**
■ **Lanzamiento: Septiembre**

Si sois unos fans del popular **"Libro de la Selva"**, estáis de enhorabuena. A partir del próximo mes de septiembre podréis disfrutar a tope con las aventuras de Mowgli en la selva hindú, ya que por fin llegará a los 16 bits de









POWER

Estrategia en el medievo

■ **Consola: Mega CD**
■ **Compañía: Electronic Arts**
■ **Lanzamiento: Septiembre**

A muchos os sonará este título, porque se trata de la versión en CD de un conocido cartucho de Mega Drive. Efectivamente, **«Powermonger»** es **un juego de estrategia** pura y dura, en el que tendréis que emplear un







BOOK

Super Nintendo





Nintendo el cartucho de Virgin que recrea la conocida película de Disney.

Cuando lo tengáis en vuestras manos os encontraréis ante una joya de **16 megas**, que contiene unos **gráficos excelentemente definidos**, unos **sorprendentes movimientos** y **las mismas melodías** que Mowgli, Baloo y el resto de los personajes canturreaban en el largometraje. En fin, una maravilla de la que os ofreceremos más información el próximo mes, ¿podréis esperar hasta entonces?



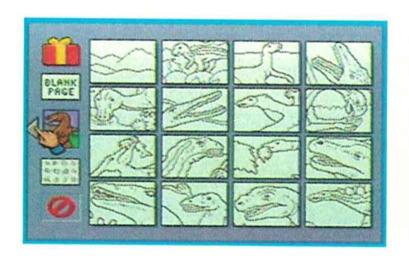


MY PAINT

La pintura compacta

- **Consola: Mega CD**
- **Compañía: Sega**
- **Lanzamiento: Sin determinar**





My Paint será el primer **programa de pintura y animación** para Mega CD que, además, será **compatible con el Mega Mouse.** Se trata de un compacto especialmente dedicado a fomentar la creatividad de los más pequeños y, porqué no, de todas aquellas personas con inquietudes artísticas.

Para ello, presentará un amplio menú de opciones que os permitirán trabajar sobre dibujos ya creados, o bien dejar volar la imaginación para **plasmar vuestras propias obras de arte**. En definitiva, un compacto muy curioso, con miles de posibilidades para que deis rienda suelta a vuestra vena artística.

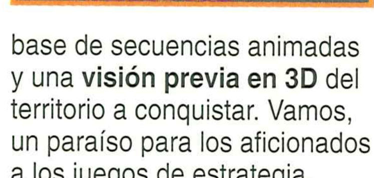
MONGER





buen número de iconos para lograr la conquista de un amplio territorio.

Allí tendréis **infinidad de mundos**, una presentación a base de secuencias animadas y una **visión previa en 3D** del territorio a conquistar. Vamos, un paraíso para los aficionados a los juegos de estrategia.



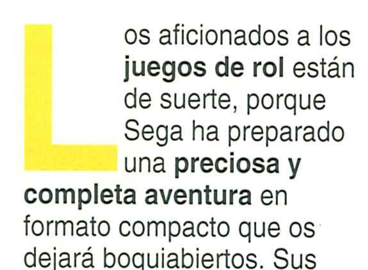




LUNAR

El mágico mundo del rol

- **Consola: Mega CD**
- **Compañía: Sega**
- **Lanzamiento: Sin Determinar**



Los aficionados a los **juegos de rol** están de suerte, porque Sega ha preparado una **preciosa y completa aventura** en formato compacto que os dejará boquiabiertos. Sus protagonistas serán **Alex, Luna, Ramus y Nall** (un cruce de dragón y felino) quienes pretenderán revivir la odisea de unos intrépidos guerreros que, según cuenta la leyenda, **salvaron la tierra de Lunar**. La aventura estará servida.



SUPER

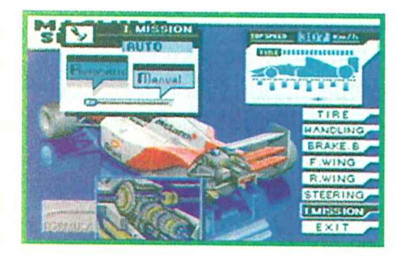
F-1 RACING

Correr con los mejores

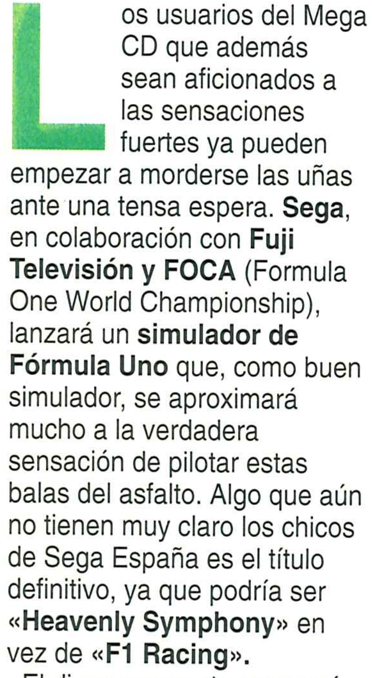
- Consola: Mega CD
- Compañía: Sega
- Lanzamiento: En breve







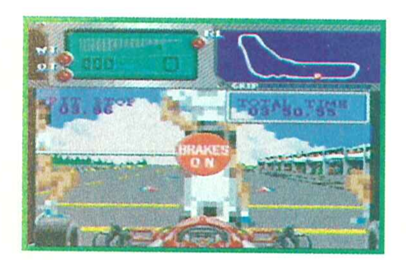




Los usuarios del Mega CD que además sean aficionados a las sensaciones fuertes ya pueden empezar a morderse las uñas ante una tensa espera. **Sega**, en colaboración con **Fuji Televisión y FOCA** (Formula One World Championship), lanzará un **simulador de Fórmula Uno** que, como buen simulador, se aproximará mucho a la verdadera sensación de pilotar estas balas del asfalto. Algo que aún no tienen muy claro los chicos de Sega España es el título definitivo, ya que podría ser **«Heavenly Symphony»** en vez de **«F1 Racing».**

El disco compacto recogerá toda la temporada de 1993, con sus **16 Grandes Premios** y los mejores momentos de esta competición. Las **imágenes digitalizadas** de distintos lances de las carreras, unido a una completísima **gama de opciones mecánicas** y, sobre todo, a la **velocidad**, promete completar un simulador de conducción deportiva absolutamente trepidante.



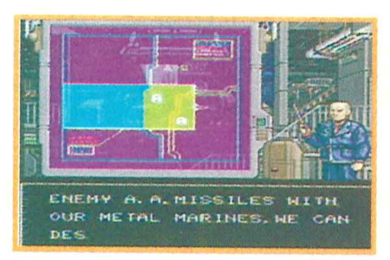




METAL

El día más largo

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Mindscape
- Lanzamiento: En breve





La estrategia militar volverá a inundar la Super Nintendo de mapas, zonas de seguridad, plataformas lanzamisiles, cinturones defensivos y tropas de asalto. **«Metal Marines»** os transportará a diversas zonas de guerra en las cuales

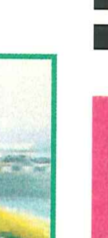




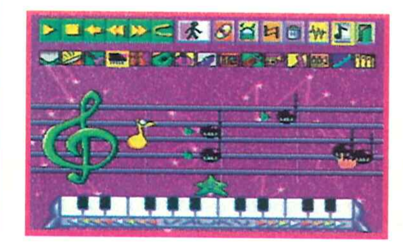
FUN'N

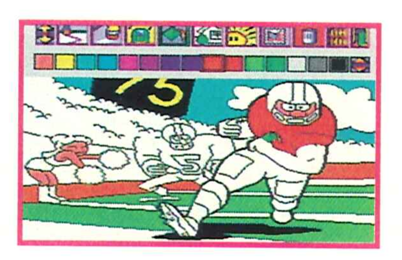
Cuatro juegos en uno

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Sony
- Lanzamiento: Septiembre



Dirigido casi exclusivamente **a los más pequeños de la casa**, «**Fun'n Games**» es un curioso cartucho para que los críos pasen un buen rato jugando a la vez que **desarrollan su imaginación**. Sí, porque además de jugar con un simulador o adentrarse en un laberinto estilo

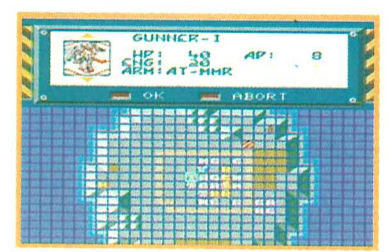




VIEW




MARINES

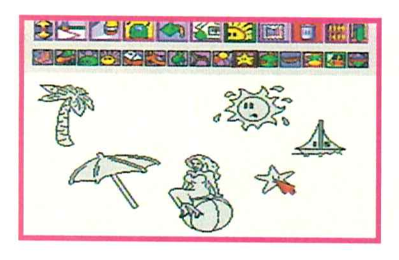
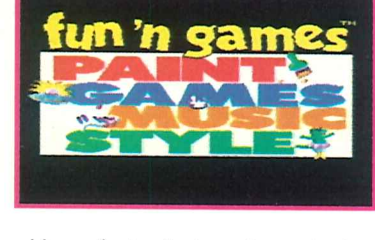
deberéis desarrollar todos vuestros **conocimientos acerca de batallas** y combates con artillería pesada.

La acción transcurrirá en un futuro no muy lejano, cuando un general sin escrúpulos se haga dueño de toda la Tierra. Como **Jefe de las Fuerzas Coloniales** deberás ir conquistando poco a poco las distintas zonas de la Tierra, hasta hacerte con el poder absoluto y devolver la libertad a los humildes terrícolas.

Además de armas de ataque y defensa, podrás **construir fábricas y centrales energéticas** que repongan tanto el arsenal utilizado como la energía empleada. Y es que ojalá algún día todas la guerras se decidan en una Super Nintendo.

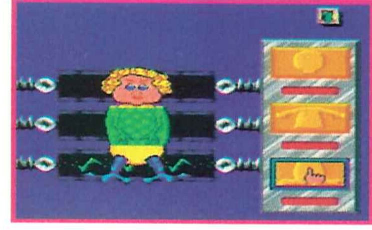



GAMES

"comecocos", podrán **dibujar** lo que ellos quieran, **colorear** figuras, **componer música** o **crear modelitos** a la última moda.

Una oferta de lo más variada, plagada de infinidad de opciones para todos los gustos, y con la que los niños tendrán juego para rato.

VAY

El príncipe errante

- Consola: Mega CD
- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Sin Determinar





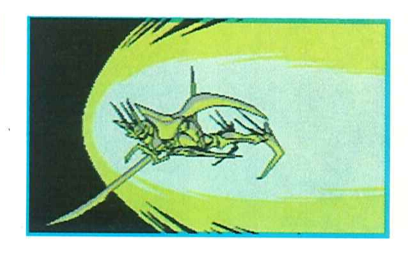




Decididamente los chicos de Sega se han tomado muy en serio el trabajo de completar la oferta de programas para su soporte estrella (aunque muy pronto dejará de serlo), **el Mega CD**. Con este planteamiento, han empezado a realizar **conversiones de géneros** con poca representación en este formato. Los **juegos de rol**, en concreto, serán los elegidos, gracias a títulos como **«Vay».**

Como ya es norma en los CD's, **la introducción** será una de las partes más cuidadas. Unas animaciones muy japonesas, junto con la voz en off (en inglés) de un anciano, servirán para meteros en una trama que se desarrollará a lo largo y ancho de **cuatro reinos**, con **luchas frente a monstruos y multitud de enigmas que resolver**. Es decir, la mecánica de juego habitual del rol, pero con **mayor duración**, aspecto en el que se aprovechará, en parte, la capacidad de memoria de este soporte.







¡Nunca unos Números Atrasados estuvieron tan al día!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia













TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B.	LX	13
ADAMS FAMILY	SN	25
ADDAMS 2	SN	28
ADVENTURE ISLAND	GB	25
ADVENTURE ISLAND II	NES	25
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2
AFTERBURNER	MS	4,24, 25
AFTERBURNER II	MD	1,2,9
AIRWOLF	NES	25
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24
ALIEN 3	GG	27
ALIEN 3	MS	19, 26
ALIEN 3	SN	26
ALISIA DRAGOON	MD	14
ALTERED BEAST	MS	1,1
ALTERED BEAST	MD	2,2
AMERICAN GLADIATORS	NES	24
ANOTHER WORLD	MD	23
ANOTHER WORLD	SN	21
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF	MD	1, 3, 7,11,15
ART OF FIGHTING	NG	23
ART OF FIGHTING	TG	26
ASTERIX	MS	11,12,16
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22
AXELAY	SN	19
AZTEC ADVENTURE	MS	1
BAD DUDES	NES	10,1,21
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15
BATMAN	GB	1
BATMAN	NES	17
BATMAN RETURNS	MD	26
BATMAN RETURNS	SN	24
BATMAN, REVENGE OF THE JOKER	MD	23
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3
BATTLE SQUADRON	MD	18
BATTLE TANK	GB	25
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25
BATTLETOADS	GB	14,24
BATTLETOADS	NES	17,21,22,23
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	28
BEST OF BEST	GB	22, 24
BIONIC COMMANDO	NES	14
BLACK BELT	MS	10,25
BLAZING LASERS	TG	11
BLODIA	GB	25
BLUE LIGHTNING	LX	2
BLUE SHADOW	NES	16
BOB	SN	28
BOMBER MAN	TG	17
BOMBER RAID	MS	1
BONANZA BROTHERS	MS	8
BOULDER DASH	GB	17
BOULDER DASH	NES	25
BOXXLE	GB	20
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5
BUDOKAN	MD	26
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20
BURAI FIGHTER	NES	5
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20
BURNING FORCE	MD	9,12
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23
CAPTAIN SILVER	MS	2
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3
CARMEN SANDIEGO	MD	12
CASINO GAMES	MS	25
CASTLE OF ILLUSION	MS	16
CASTLE OF ILLUSION	MD	1
CASTLEVANIA	GB	10,5,25
CASTLEVANIA 2	GB	25
CASTLEVANIA II	NES	12,3
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5
COLUMNS	MD	14
COOL WORLD	SN	26,27

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
CORRECAMINOS	SN	27
CRUE BALL	MD	28
CYBERBALL	MD	2,3
CYBERNATOR	SN	27
CHAKAN:THE FOREVER MAN	MD	24
CHASE HQ	GB	4
CHIP'S CHALLENGE	LX	11
CHIP´S CHALLENGE	LX	3
CHOPLIFTER	MS	1,17
CHOPLIFTER II	GB	8,4
CHUCK ROCK	GG	20,22
CHUCK ROCK	MD	25
DARBLE MADNESS	MD	18
DARIUS	SN	25
DARIUS 2	MD	25
DARIUS TWIN	SN	18
DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25
DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14
DEAD ANGLE	MS	9
DECAPATTACK	MD	10,11
DESAFIO TOTAL	NES	3
DESERT STRIKE	MD	14,22
DESERT STRIKE	SN	25
DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13
DICK TRACY	NES	3
DONALD IN THE LUCKY DIME CAPER	GG	21
DOUBLE DRAGON	MS	1
DOUBLE DRAGON II	NES	1,3
DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26
DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25
DRAGON SPIRIT	TG	16
DRAGON'S LAIR	GB	25
DRAGONS LAIR	SN	17
DUCK HUNT	NES	8
DUCK TALES	NES	1,5
DYNABLASTER	GB	5
DYNAMITE DUX	MS	25
E.A. HOCKEY	MD	4, 18
ECCO THE DOLPHIN	MD	24
ELECTROCOP	LX	13,1
ENDURO RACER	MS	1
ESWAT	MD	25
EVANDER HOLYFIELD´S "REAL DEAL"	MD	19
EXHAUST HEAT	SN	20,22
F-1 RACE	GB	12
F-ZERO	SN	14
F1 EXHAUST HEAT	SN	23
FACTORY PANIC	GG	12,25
FANTASIA	MD	4,15
FATAL FURY	MD	21,26
FATAL FURY	NG	23
FAXANADU	NES	25
FINAL FIGHT	SN	17
FLASHBACK	MD	23,26,27
FORGOTTEN WORLDS	MD	1
FORTRESS OF FEAR	GB	11,17
GAIN GROUND	MS	1,22,23
GAIN GROUND	MD	2,13
GALAXY FORCE	MS	19
GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12
GATES OF ZENDOCON	LX	9,4
GAUNTLET	LX	3
GAUNTLET	MS	4
GAUNTLET	NES	18
GAUNTLET II	GB	11,18
GHOST AND GOBLINS	NES	17
GHOSTBUSTERS	MS	7,25
GHOSTSBUSTERS	MD	1
GHOULS 'N GHOSTS	MD	8
GHOULS'N GHOSTS	MS	14
GHOULS'N GHOSTS	MD	1
GLOBAL GLADIATORS	MS	28
GLOBAL GLADIATORS	MD	26
GOAL	NES	2
GODS	MD	28
GODZILA	NES	25
GODZILLA	GB	15,17
GOLDEN AXE	MS	1,18

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
GOLDEN AXE	MD	2,3
GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
GOLF	GB	2,3
GOOF TROOP	SN	27
GOONIES	NG	18
GOONIES 2	NES	15, 18
GP MONACO	MD	1
GRADIUS	SN	19
GRADIUS III	SN	20
GREMLINS 2	NES	14,3
GUERRILLA WAR	NES	11
GYNOUG	MD	10,17
HARD DRIVING	LX	8
HELLFIRE	MD	13
HERZOG ZWEI	MD	12
HOOK	GB	19
HOOK	MCD	28
HOOK	NES	21
IKARI WARRIORS	NES	2,4
INDIANA JONES	MS	19
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	MD	26
IRONSWORD	NES	8,4
ISOLATED WARRIOR	NES	4
JACKIE CHAN	NES	17
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
JAGUAR XJ 220	MCD	27
JAMES BOND JR.	SN	25
JAMES BOND. THE DUEL	MS	26
JAMES POND	MD	3
JJ AND JEFF	TG	16
JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
JURASSIC PARK	MD	27,27
KENSEIDEN	MS	8,11
KICKLE CUBICLE	NES	7,12
KID CHAMELEON	MD	22
KIRBY'S DREAM LAND	GB	18
KIRBY'S DREAMLAND	GB	19
KLAX	GG	21
KLAX	MD	12
KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25
KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE	MD	27
LAST BATTLE	MD	4
LEMMINGS	GG	26
LEMMINGS	MS	23
LEMMINGS	NES	24
LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
LOCK'N CHASE	SN	24
LOS SIMPSONS	NES	9
LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
LOW G MAN	NES	12,15
LOW-G-MAN	NES	12
LUCKY DIME CAPER	GG	28
MAGIC SWORD	NES	28
MARIO IS MISSING	SN	26, 29
MARVEL LAND	MD	15
MASTER OF DARKNESS	MS	20
MAZIN WARS	MD	27
MEGA MAN 2	NES	19,3, 9
MEGAMAN	GB	9
MEGAMAN 3	NES	14,17
MEGAMAN 4	NES	22,
MEGAMAN II	GB	15,25
MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8, 10
MERCENARY FORCE	GB	20
MERCS	MD	25
METROID	NES	6,15,4
MICKEY MOUSE	GB	15
MICKEY MOUSE	GG	3
MICKEY MOUSE	NES	4
MICROMACHINES	NES	28
MIGHT & MAGIC	MD	5
MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
MOONWALKER	MD	1,8,16
MORTAL KOMBAT	GG	28
MORTAL KOMBAT	MS	26















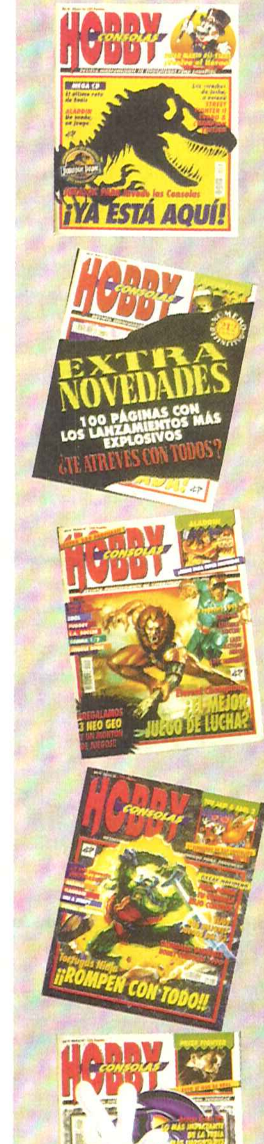
¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	GG	10,23
OUT RUN	MS	19
OUT RUN	MD	7,8,8
P.O.W.	NES	12
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PILOTWINGS	MS	20
PIN-BOT	NES	7
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7
PIPE DREAM	GB	7,1
PIT-FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPULOUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
PREDATOR 2	MD	21
PREDATOR II	MD	15
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23
PRO WRESTLING	MS	22
PROBOTECTOR	GB	19
PROBOTECTOR	NES	1
PSICHOSIS	TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	25
PUTT , PUTTER	GG	9
QUAACKSHOT	MD	7
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE	GB	14
R-TYPE	MS	9,2
RACKET ATTACK	NES	7
RAD RACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
RASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF	SN	17
ROAD AVENGER	MCD	26
ROAD RASH	MD	7,15
ROBOCOD	MD	8
ROBOCOD: JAMES POND II	MD	10
ROBOCOP	NES	6,9,3,5,19
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26
ROBOCOP 3	SN	25
ROGER RABBIT	GB	21
ROLLING THUNDER	MS	24
ROLLING THUNDER II	MD	17
SALAMANDER	NES	9
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8
SCRAPYARD DOG	LX	8
SHADOW DANCER	MD	1
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17
SHADOW WARRIORS	GB	17,21
SHERLOCK HOLMES	MCD	28
SHINOBI	GG	7,4
SHINOBI	MS	1,17
SHINOBI II	GG	19
SILPHEED	MCD	27
SIMCITY	SN	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
SKWEEK	GG	24
SLIDER	GG	12,25
SLIME WORLD	LX	10, 18
SMASH TV	SN	13,17
SNOW BROS. JR.	GB	14, 23
SNOW BROTHERS	NES	26
SOCCER BROWL	NG	19
SOL FEACE	MCD	26
SOL-FEACE	MD	24
SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7
SOLOMON'S CLUB	GB	22
SOLOMON´S KEY	NES	1
SONIC	GG	13,15
SONIC	MS	10,16,5
SONIC	MD	2,8,10,11
SONIC 2	GG	19
SONIC 2	MD	17,19
SONIC 2	MD	29
SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27
SONIC II	MS	20
SONIC	MD	29
SPACE HARRIER	GG	7
SPACE HARRIER	MS	9,10,2
SPACE HARRIER	TG	12
SPACE HARRIER II	MD	2
SPIDERMAN	MS	5
SPIDERMAN	NES	4
SPLATTER HOUSE	TG	10
SPLATTER HOUSE 2	MD	22, 25
SPLATTERHOUSE 3	MD	24
SPY VS SPY	MS	22
STAR TREK	GB	25
STAR WARS	NES	14
STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27
STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28
STREET GANGS	NES	16
STREET OF RAGE	MS	26
STREETS OF RAGE	GG	27
STREETS OF RAGE	MD	15,18,23
STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28
SUNSET RIDERS	MD	27
SUPER CASTELVANIA 4	SN	20
SUPER GHOULS'N GHOSTS	SN	14
SUPER HANG ON	MD	2
SUPER HUNCHBACK	GB	18
SUPER JAMES POND	SN	27
SUPER LEAGUE	MD	6
SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15
SUPER MARIO BROS	NES	10
SUPER MARIO BROS 2	SN	29,
SUPER MARIO BROS 3	NES	12
SUPER MARIO BROS 3	SN	29
SUPER MARIO KART	SN	19,21,29
SUPER MARIO LAND	GB	
7,9,10,16,16,5,29		
SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29
SUPER MARIO LAND 2	SN	29
SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29
SUPER MONACO GP	MD	5,7
SUPER MONACO GP 2	GG	17
SUPER OFF ROAD	SN	24
SUPER PARODIUS	SN	19,19
SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25
SUPER R-TYPE	SN	11,13
SUPER SHINOBI III	MD	27
SUPER SOCCER	SN	15
SUPER SPY HUNTER	NES	14
SUPER STAR WARS	SN	22,27
SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26
SUPER TURRICAN	SN	27
SUP´ER MARIO WORLD	SN	29
T.M.H.T.	GB	1
TAZ-MANIA	MD	14,16
TAZMANIA	MS	26
TEAM USA BASKETBALL	MD	16
TENNIS	GB	10,13,19
TENNIS ACE	MS	2,4
TERMINATOR 2	GB	8,12,25

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
TERMINATOR I	MD	25
TETRIS	GB	3
THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20
THE FLINTSTONES	MS	13
THE FLINTSTONES	MD	27
THE GOONIES II	NES	2
THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
THE INMORTAL	MD	20
THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
THE LOST LEVELS	GB	29
THE LOST LEVELS	SN	29
THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
THE SIMPSONS	NES	10
THE TERMINATOR	MS	21
THUNDER FORCE II	MD	2
THUNDER FORCE III	MD	12
THUNDER FORCE IV	MD	19
THUNDER HAWK	MCD	27
THUNDERFORCE III	MD	6
THUNDERFORCE IV	MD	17,18
TIGER HELI	NES	4
TIGER ROAD	TG	10
TIME GAL	MCD	27
TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
TINY TOONS	GB	20
TOM & JERRY	NES	21
TOP GEAR	SN	24
TOP RANKING TENNIS	GB	28
TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
TORTUGAS NINJA	NES	4
TORTUGAS NINJA II	NES	20
TORTUGAS NINJA IV	SN	17
TOTALLY RAD	NES	20
TRACK AND FIELD II	NES	3
TRANSBOT	MS	3
TRUXTON	MD	1,17
TURRICAN	GB	16,20,23
TURRICAN	MD	7,9
TURTLES 2	NES	23
TURTLES IV	SN	23
VIGILANTE	MS	8,11
VIKING CHILD	LX	7
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	MD	17
WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
WIMBLEDON	MS	20
WIMBLEDON TENNIS	GG	16
WINBLEDOM TENNIS	GG	21
WOLFCHILD	MS	28
WONDER BOY	GG	3,10, 22
WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
WONDERBOY 3	GG	20
WONDERDOG	MCD	20
WORLD CUP	GB	13,3,21
WORLD CUP	NES	9,5
WORLD HEROES 2	NG	23
WORLD OF ILLUSION	MD	25
WORLD WRESTLING	NES	8
WWF	NES	13
WWF SUPERSTARS	GB	6
YOSHI'S COOKIE	NES	27
ZAXXON 3-D	MS	12

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama a los Teléfonos (91) 654 84 19 / 654 72 18 de 9 a 14 y de 16 a 18,30 h. o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.





Mega Drive

Lucha

STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION
Compañía: Sega **H.C:25**

Este es el cartucho que todos esperaban y que, sin duda, satisfizo todas las espectativas. Lo tiene todo, desde la espectacularidad que marcó un hito en los salones recreativos hasta la calidad gráfica que se podía esperar de sus 24 megas, pasando por la opción de turbo y la posibilidad de elegir a cualquiera de los 12 luchadores del campeonato. Desde luego, no puedes dejarlo pasar.

TOTAL: 95

ETERNAL CHAMPIONS
Compañía: Sega **H.C: 28**

Sega ha sabido aprovechar los 24 megas de este cartucho, dotando a este esperado "crack" de una calidad técnica y una jugabilidad que supera con creces la media actual.¿Te atreves a buscarle algún defecto?

TOTAL: 95

MORTAL KOMBAT
Compañía: Acclaim **H.C:24**

Todo lo que se le puede pedir a un arcade está presente en este juego. El realismo queda patente en el "modo sangriento" y en la calidad gráfica de escenarios y personajes. Además, la jugabilidad y las posibilidades que encierra cada luchador le hacen rozar la perfección.

TOTAL : 93

T.M.H.T. TOURNAMENT FIGHTERS
Compañía:Konami **H.C:26**

Las " Tortugas" se han pasado a la lucha "one vs one" con un juego de indudable calidad técnica donde todo es reseñable, desde la nitidez de los gráficos a los efectos sonoros. El punto negativo se lo pone el excesivo nivel de dificultad, aunque esto no sirve para empañar el juego en absoluto.

TOTAL:88

DRAGON BALL Z
Compañía: Bandai **H.C:33**

Son Goku y el resto de luchadores han llegado por fin a tu Mega Drive. Esto significa que podrás disfrutar de la espectacularidad que desencadenan sus combates y de la colección de magias tan propia de la serie televisiva. Un arcade cargado de acción y dinamismo del que no podrás escapar.

TOTAL : 89

Plataformas

CHUCK 2 (SON OF CHUCK)
Compañía: Core **H.C:24**

En esta ocasión MD ha elegido como protagonista de uno de sus mejores juegos a un "encantador" bebé, del que es imposible cansarse. No cabe duda de que el hijo de nuestro querido Chuck se ha propuesto llegar tan alto como su padre, y ha elevado el nivel técnico del cartucho al máximo.

TOTAL : 90

SONIC III
Compañía : Sega **H.C. : 30**

Si al primero le alabaste y frente al segundo te quedaste sin palabras, espérate a ver esta increíble tercera parte del juego de plataformas más conocido y sonado del mundo de Sega .

TOTAl : 97

PINK GOES TO HOLLYWOOD
Compañia : Tecmagik **H.C : 31**

El protagonista de este divertido juego, que siente verdadera pasión por el rosa, hará que pases muy buenos momentos en su compañía. Un cartucho que no le puede faltar a ningún maniático de las plataformas.

TOTAL: 88

ROCKET KNIGHT ADVENTURES
Compañía: Konami **H.C:24**

Seguro que estabas esperando un cartucho como éste desde hace mucho tiempo. No es de extrañar, ya que tiene de todo: variedad y colorido de escenarios, originalidad de enemigos, 24 sintonías de increíble marcha y todo un caballero de alegre figura como protagonista.

TOTAL : 90

BUBSY
Compañía: Accolade **H.C:24**

Para definir este cartucho basta con describir a su protagonista: felino, atrevido, divertido, original y con un ritmo frenético. Si a esto le unimos la alta calidad gráfica, la increíble banda sonora y la elevada jugabilidad, tenemos como resultado un juego casi, casi perfecto.

TOTAL : 91

ALADDIN
Compañía:Virgin/Disney S.G. **H.C:25**

¿Recordáis la película? Pues el juego es igual, sólo que adaptado para que tú seas el héroe. Un cartucho con todo el color, sonido y movimiento que puedas imaginar. Prepárate a vivir en tu casa un bello cuento de hadas con la animación más perfecta vista hasta el momento.

TOTAL:94

TOEJAM & EARL: PANIC ON FUNKOTRON
Compañía:Sega **H.C:28**

6 niveles de dificultad y muchas, pero que muchas fases, hacen de este cartucho una diversión interminable. Ayuda a dos simpáticos marcianos a librarse de los humanos que invaden su planeta. Prepara las palmas y lánzate de lleno a "rapear" en clave plataformera.

TOTAL: 89

THE OTTIFANTS
Compañía:Sega **H.C:26**

Otifante: Especie que pobló la Tierra no se sabe bien cuándo y que es el resultado del amor surgido entre un oso hormiguero y una hembra de elefante muy atractiva. Con este protagonista y la magia que le rodea, ¿tú crees que puedo decir algo malo de este juego?

TOTAL:85

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR
Compañía: Virgin **H.C:26**

Armas, fuerza, rapidisimos disparos, escenarios alucinantes, enemigos enormes y todo lo que puedas imaginar en un juego con estos protagonistas, convierten este cartucho en imprescindible para los que sientan debilidad por el botón de disparo. Sin ninguna duda, todo un juego de acción sin tregua .

TOTAL:92

REN & STIMPY HOEK
Compañía: Sega. **H.C: 28**

¡Menuda pareja! No te pierdas las animaciones de Ren y Stimpy, la variedad y originalidad de gráficos y escenarios, y, sobre todo, las carcajadas que podrás dejar escapar ante tu televisor con sólo introducir este divertidísimo cartucho en tu Mega Drive.

TOTAL:89

Arcade/Acción

BATTLETOADS
Compañía : Tradewest **H.C: 21**

Acción sin descanso protagonizada por tres pequeños sapos guerreros de SapoWorld. Un arcade sin desperdicio del que, sin duda, será difícil despegarse, sobre todo porque es largo, complicado, variado y lleno de humor. ¿Te atreves a probarlo?

TOTAL : 89

MAZIN SAGA
Compañía : Sega **H.C: 21**

En este cartucho encontrarás al increíble Mazinger Z mucho más cambiado que en la serie, pero con toda la fuerza, vitalidad y acción que recordabas. Planteado como un beat´-em up clásico, te sorprenderás con sus escenas "one vs one".

TOTAL: 93

VIRTUA RACING
Compañía: Sega **H.C:33**

Un juego del año 2000 que llega a tu Mega Drive gracias a la fuerza del SVP y a su manejo de los polígonos. El escaso número de circuitos queda compensado con sus elevadas dosis de jugabilidad y su enorme parecido a la máquina recreativa. Sin duda, el mejor juego de coches a un precio único.

TOTAL: 92

GOLDEN AXE III
Compañía: Sega **H.C:23**

Esta nueva versión del Golden Axe es mejor que las dos anteriores. Se ha elevado la calidad gráfica, el número de golpes de los luchadores y la variedad de escenarios, a la vez que se ha ajustado la dificultad. La leyenda continúa (y cada vez mejor).

TOTAL : 86

JUNGLE STRIKE
Compañí : Electronic Arts. **H.C: 22**

Es uno de los mejores juegos que puedes encontrar para tu Mega Drive. Todos sus aspectos técnicos rozan la perfección. Por si esto fuera poco, viene cargado con 50 misiones increíbles, lo que os asegura una adicción "ad infinitum".

TOTAL: 93

DINOSAURS FOR HIRE
Compañía: Sega **H.C: 22**

La dinomanía nos ha dejado de regalo muy buenos juegos, y entre ellos se encuentra este "salvaje" y "mastodóntico" cartucho para tu MegaDrive. Su gran calidad técnica y sus tres espectaculares protagonistas te llevarán a un mundo lleno de todo tipo de situaciones y dificultades. ¿Quieres ayudarles?

TOTAL: 89

SHINOBI III
Compañía: Sega **H.C:23**

La tercera parte de este espectacular juego no tiene nada que envidiar a las dos anteriores. Por el contrario, ha superado al I y al II: más fases, mejores gráficos y mejor música son algunas de las cosas que hacen que este cartucho sea más que recomendable.

TOTAL: 86

GUNSTAR HEROES
Compañía: Sega **H.C:24**

Un juego súper original que combina a la perfección fases de trepidante y rápida acción con otras de "mata-mata". El realismo de los efectos, la definición y colorido de los gráficos y la variedad y calidad de las fases hacen de este cartucho uno de los mejores arcades para tu MegaDrive.

TOTAL: 85

SPLATTERHOUSE

Compañía: Namco **H.C: 22**

Un juego terrorífico llama a la puerta de tu Mega Drive disfrazado de trepidante Beat'-em-up. La elevada definición de los gráficos y los espeluznantes escenarios proporcionan la atmósfera de terror que este juego necesita.

TOTAL: 90

JURASSIC PARK

Compañía: Sega **H.C:25**

Si has temblado viendo la película de Spielberg, no puedes perderte este cartucho lleno de acción donde los dinosaurios han pasado a ser protagonistas de excepción. Prueba a jugar con Grant o con el raptor y disfruta de unas animaciones únicas.

TOTAL: 88.

ZOMBIES

Compañía: Konami **H.C:26**

55 fases de cartucho interminable que os proporcionará horas y horas de auténtico miedo y carcajadas. Los excelentes escenarios en 3D y las buenísimas animaciones hacen de él un escalofriante y divertido juego.

TOTAL:85

SONIC SPINBALL

Compañía:Sega **H.C:26**

Sonic cede en este juego su popularidad para redondear un cartucho en el que aparece un poquito cambiado, cambio que, por otra parte, le sienta muy bien. Fliparás con los diseños de las distintas mesas y su ajustado nivel de dificultad. ¡Acércate y descubre la nueva faceta de nuestro viejo amigo!

TOTAL:89

GAUNTLET IV

Compañía:Tengen **H.C:27**

Un mundo de leyenda y brujería abre sus puertas a todo aquél que se atreva a recorrer sus laberintos y recuperar sus tesoros perdidos. Te encontrarás por tanto con un cartucho ancestral, cargado de novedades técnicas que te harán retroceder hasta la época medieval. No te olvides de los cuatro jugadores simultáneos.

TOTAL:86

LETHAL ENFORCES

Compañía:Konami **H.C:27**

Este juego, que a primera vista puede paracer algo simple, te sorprenderá indudablemente con su excelente calidad gráfica, las digitalizaciones de los escenarios, el realismo de sus efectos sonoros, la variedad de zonas y la posibilidad de utilizar la pistola. ¿Un poco simple quizás?

TOTAL:90

Inteligencia

THE LOST VIKINGS

Compañía:Virgin **H.C:28**

Tres guerreros vikingos tienen que encontrar el camino de regreso a casa a través de complicadas fases llenas de trampas y originalidad. Sólo combinando sus habilidades llegarán sanos y salvos. La dificultad va en aumento y ahora todo queda n tus manoss: ¡SUERTE GUERRERO!

TOTAL:88

DUNE II

Compañía: Sony Imagesoft **H.C:29**

Piénsatelo dos veces antes de meter este cartucho en tu consola. Su fácil manejo y el ansia por controlar la producción de la Especia pueden conseguir que te olvides durante una semana de todo lo que tengas que hacer.

TOTAL:89

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Compañía:Sega **H.C:28**

Un nombre largo para un juego que traerá cola. Su índice de adicción sólo es comparable a juegos de la talla del Tetris, pero si encima juegas a dobles... ¡Que tiemblen las judías!

TOTAL:89

Deportivo

MICRO MACHINES

Compañía: Codemasters **H.C:23**

El deporte en miniatura entra en tu Mega Drive ofreciéndote un derroche de original simpatía. Un juego que probará tu habilidad conduciendo en circuitos tan alucinantes como la cocina, el escritorio o la bañera.

TOTAL:89

NBA JAM

Compañía: Acclaim **H.C: 30**

Toda la emoción del baloncesto americano en un cartucho donde prima la espectacularidad. Un dos para dos con los mejores jugadores del mundo donde machacar el aro supone saltar hasta las estrellas.

TOTAL: 90

NBA SHOWDOWN 94

Compañía: Electronic Arts **H.C: 31**

Por fin un simulador de baloncesto con la categoría que tu Mega Drive esperaba. Calidad gráfica, buen sonido, altos niveles de adicción, fácil manejo y posibilidad de cuatro jugadores. Todo el espectáculo de la NBA en tu casa.

TOTAL: 88

WORLD CUP USA 94

Compañía: US Gold **H.C:33**

Todo la emoción del fútbol en el cartucho oficial del Mundial 94, que hará las delicias de los amantes de este incansable deporte. Una colección interminable de opciones y la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos te aseguran diversión a manos llenas.

Total:93

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

Compañía: Sega **H.C: 32**

Sega tiene para esta ocasión un juego preparado para divertir. Disfruta de un fútbol rápido y ágil, de manejo sencillo y ajustado nivel de dificultad, que te ofrece la posibilidad de organizar tus propios campeonatos.

TOTAL:85

EA FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Compañía: Electronic Arts **H.C:27**

Un juego de fútbol único, en el que la opción para 4 jugadores te hará saltar de emoción. Nunca habrás visto jugadores mejor animados ni jugadas tan espectaculares.

TOTAL:93

JAMMIT

Compañía: Virgin **H.C: 31**

El baloncesto en esta ocasión no llega con el lujo del parket brillante, sino con toda la dureza del "basket callejero". Un juego distinto y original pensado para ti.

TOTAL: 86

PGA EUROPEAN TOUR

Compañía: Electronic Arts **H.C: 32**

Disfruta con un buen juego de golf con 5 campos distintos y los mejores jugadores del mundo (entre ellos Seve y Olazábal). Su fácil manejo y la opción de 4 jugadores te garantizan un alto nivel de adicción.

TOTAL:86

PETE SAMPRAS TENNIS

Compañía: Codemasters **H.C:33**

La posibilidad de cuatro jugadores (sin necesidad de adaptador), el fácil manejo, los maravillosos efectos de sonido... un juego de tenis de lo más completo, que hará que tu adicción aumente sin prisa pero sin pausa.

TOTAL: 90

SUPER BASEBALL 2020

Compañía: Electronic Arts **H.C:26**

La gran originalidad del planteamiento y lo bien cuidados que están los aspectos gráficos, hace de este cartucho uno de los mejores juegos de baseball vistos para consolas hasta el momento, aunque todavía queden por dar algunos retoques.

TOTAL:85

SENSIBLE SOCCER

Compañía:Sony Imagesoft **H.C:27**

Un increíble simulador de fútbol en el que podrás poner en práctica todas tus tácticas y disfrutar de un juego fácil y divertido. Si unes a esto los 168 equipos distintos y la posibilidad de montar ligas o copas a gusto del consumidor, tendrás como resultado un juego completamente imprescindible (al menos para los amantes de este deporte).

TOTAL:90

LOTUS II

Compañía:Sega **H.C:27**

Engánchate a una velocidad donde la frontera la pones tú creando tus propios circuitos, donde la música pisa el acelerador y puedes conducir con todo lujo y confort. ¿Que qué tienes que hacer? Disfrutar a tope de toda la calidad que te brinda este cartucho.

TOTAL:89

Aventura

TECHNO CLASH

Compañía : Electronic Arts. **H.C: 22**

Prepárate a luchar contra unos seres mitad máquinas, mitad hombres que pretenden aniquilar la especie humana. Un cartucho de innegable calidad gráfica que elevará tu adicción hasta límites insospechados.

TOTAL: 88

Shoot'em-up

SUBTERRANIA

Compañía: Sega **H.C: 32**

Este cartucho desprende originalidad por todas partes. Los escenarios, los enemigos e incluso el juego en sí causarán en ti una reacción de sorpresa total. Prepárate a poner a prueba no sólo tus habilidades con los "mata-mata" sino también tus dotes de estrategia.

TOTAL:88

Super Nintendo

Aventuras

JURASSIC PARK

Compañía: Ocean **H.C:25**

Uno de los juegos más largos y completos que puedes encontrar para tu Super. Las fases en perspectiva subjetiva te pondrán los pelos de punta, y la necesidad de recorrer una y otra vez la Isla Nubla terminará convirtiéndote en un experto en todo lo referente a los dinosaurios. No te lo puedes perder.

TOTAL: 90.

EQUINOX

Compañía: Sony **H.C:31**

«Equinox » es una aventura mágica que te llevará a través de laberintos y mazmorras, donde tendrás que poner a prueba tu cerebro para continuar planteándote puzzles sin aparente solución. Contiene una dificultad ajustada que te permitirá avanzar, pero garantiza juego para rato.

TOTAL:91

YOUNG MERLIN

Compañía: Virgin **H.C:29**

No podía ser de otra manera: si el principal personaje es el joven Merlin, la historia tenía que estar basada en el mundo de la magia. Disfruta de un un juego que derrocha humor, originalidad y dificultad, y que te engachará poco a poco hasta que no tengas otra opción que terminarlo.

TOTAL:89

COOL WORLD

Compañía: Ocean **H.C:24**

Como todo juego de Rol, este cartucho puede resultarte un poco "soso" al principio. Con el tiempo le pillarás el tranquillo y podrás disfrutar de una alta calidad gráfica y sonora. En definitiva, un juego al que si le das una oportunidad, no te defraudará.

TOTAL: 85

FLASHBACK

Compañía: Sony **H.C:28**

Gráficos, jugabilidad, sonido... y toda una aventura de cine a la que no podrás resistirte. Lo único que te impide jugar es el miedo a que se termine demasiado pronto, y eso no es problema, porque tienes juego para rato.

TOTAL:94

Plataformas

ASTERIX

Compañía: Infogrames **H.C:23**

Se trata de un gran juego de plataformas que te obligará a demostrar tu habilidad de principio a fin. Un cartucho original y divertido que, sin duda, logrará hacerte pasar muy buenos ratos frente a tu Super.

TOTAL: 89

ALFRED CHICKEN

Compañía : Mindscape **H.C:30**

Es un pájaro, es un avión..., ¡NO!, es Alfred, el gallo que llega a tu Super con un juego cargado de brillo y colorido, aventura y acción, vitalidad y originalidad, y todo lo propio de un juego tan adictivo.

TOTAL:87

THE ADVENTURES OF DR. FRANKEN

Compañía: Nintendo **H.C:30**

Nunca un monstruo había resultado tan divertido como en esta ocasión. Franky cuenta con un extraordinario sentido del humor, un grado ajustado de dificultad y un manejo sencillo que harán crecer en ti la adicción.

TOTAL:86

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

Compañía: Sunsoft **H.C:32**

¿Qué hay de nuevo, viejo? El simpático roedor saluda como ha hecho siempre, pero esta vez a los poseedores de la Super. Y te aseguramos que en este juego no te faltará de nada: diversión, originlidad, variedad y, sobre todo, la posibilidad de guiar a tu "come-zanahorias" preferido.

TOTAL: 85

SKYBLAZER
Compañía: Sony Imagesoft H.C: 31

Un mágico juego que será capaz de atraerte y envolverte hasta que no puedas pensar en otra cosa que estés haciendo. La gran calidad de este cartucho, su variado desarrollo y la espectacularidad de los enemigos finales le hacen altamente recomendable, sobre todo para los amantes de los juegos largos y difíciles.

TOTAL: 91

PLOK
Compañía: Nintendo H.C: 31

Los amantes de los juegos de plataformas descubrirán en este cartucho un sorprendente personaje rodeado de variedad, originalidad, colorido y simpatía. Es decir, todo lo que necesita para convertirse en una mascota indiscutible y carismática.

TOTAL: 88

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
Compañía: Ocean H.C:24

Sin duda, este cartucho supera a la primera parte. La incuestionable mejora visual y la gran jugabilidad le convierten en una de las joyas de plataformas para tu Super Nes. Este juego encierra diversión para rato y dificultad suficiente como para acabar con la paciencia de los más avezados jugadores.

TOTAL: 91

SUPER MARIO ALL STARS
Compañía: Nintendo H.C:25

Por fin el sueño de todo seguidor de Mario se ha hecho realidad: sus tres aventuras juntas en un mismo cartucho, y además muy mejoradas gráficamente hablando. Si a esto le añadimos la posibilidad de disfrutar del «Mario USA», tendremos como resultado un juego de plataformas que no puede faltar en la cartuchera de ningún gran consolero.

TOTAL: 91

BUBSY THE BOBCAT
Compañía: Accolade H.C:25

Déjate arrastrar por el protagonista de este entretenido cartucho a un mundo lleno de color y fantasía que logrará hacerte pasar un rato más que entretenido frente al televisor. Un juego rápido, difícil y lleno de humor que os llevará de la mano al país de la diversión.

TOTAL: 91

CHUCK ROCK
Compañía: Sony H.C:27

Un cartucho cargado de sentido del humor que hace las delicias de los amantes de los juegos de plataformas. Todo él ha sido tratado con infinito mimo, dando como resultado un adictivo juego en el que el punto fuerte lo ponen la música de fondo, a todo trapo con el Rock, y una pizca de inteligencia.

TOTAL: 85

THE EMPIRE STRIKES BACK
Compañía: JVC H.C:28

¿Quién dijo que segundas partes nunca son buenas? Desde el principio hasta el final, sentirás que "la fuerza te acompaña" con sólo dejarte llevar por el trepidante y creciente ritmo de una historia que te arrastrará a lo largo de 20 variadísimas fases.

TOTAL: 92

ALADDIN
Compañía: Capcom H.C:27

Una tierna historia de amor da fondo a una aventura apasionante llena de peligros y emoción, que no os permitirá parar hasta el final. Los inolvidables personajes del cuento vuelven para crear en tu Super una fantasía de color por todo lo alto.

TOTAL: 90

COOL SPOT
Compañía: Virgin H.C:26

Te encuentras ante uno de los "sprites" mejor amimado de todos los tiempos. Sin duda, este divertido punto rojo contagiará su marcha a todo aquél que disfrute de este cartucho. Su calidad gráfica y su ajustada dificultad entusiasmará a toda la familia.

TOTAL: 89

MR. NUTZ
Compañía: Ocean H.C:26

Sin lugar a dudas, disfrutarás con este juego donde una ardilla te guiará por un mundo lleno de enemigos fantásticos(abejas gigantes, setas saltarinas) y parajes encantadores. Un cartucho distinto, lleno de color y música, simpático, agradable y tierno, que conseguirá que no pares hasta llegar al final.

TOTAL: 87

PINK GOES TO HOLLYWOOD
Compañía: Tecmogik H.C:33

La mítica Pantera Rosa llega a tu Super Nintendo con la misma fuerza con la que la conociste en tu TV. Radiante, dinámica, cargada de acción y simpatia, va a hacerte pasar un rato agradable y muy divertido.

TOTAL: 88

DENNIS
Compañía: Ocean H.C:26

Este travieso personaje se convertirá en uno de los mayores enemigos de tu casa. Con su tirachinas y la pistola de agua, no dejará que te apartes ni por un momento de la consola. No te resistas y disfruta a tope de este juego cargado de simpatia, y que además te deleitará con su variedad de escenarios y sus fantásticas animaciones.

TOTAL: 85

Lucha

ART OF FIGHTING
Compañía: Takara H.C:32

Ahora puedes disfrutar con toda la acción del «Art of Fighting» en tu Super Nes. Apasiónate con la lucha entre los mejores y observa sus rápidos movimientos y duros golpes. Ahora, ya puedes jugar: es tu turno.

TOTAL: 87

CLAY FIGHTER
Compañía : Ocean H.C: 30

El punto fuerte de este cartucho es la originalidad: no puedes dejar pasar ni un solo detalle. De fácil manejo, gran calidad gráfica y elevados niveles de adicción, es un juego ideal para todos los miembros de la casa.

TOTAL: 92

STREET FIGHTER II TURBO
Compañía: Capcom H.C:25

Aunque parece imposible, este cartucho ha conseguido superar la calidad del «Street Fighter II» al introducir pequeñas modificaciones en los luchadores y escenarios. Por otra parte, la calidad gráfica y sonora ha aumentado hasta límites insospechados, haciendo de este "pequeño" cartucho una joya que no puede faltar en tu repertorio.

TOTAL: 96

MORTAL KOMBAT
Compañía: Acclaim H.C:25

En este cartucho encontrarás el mismo nivel de juego que en las recreativas, gracias a las perfectas digitalizaciones, los estupendos efectos sonoros, el realismo y la gran variedad de golpes que te ofrece el mando de seis botones de tu Super. Un arcade de gran calidad para los maniáticos de la recreativa.

TOTAL: 93

FATAL FURY 2
Compañía: Takara. H.C:33

El "Cerebro de la bestia " te ofrece una increíble adaptación del «Fatal Fury», cuyos escenarios, música, efectos sonoros y opción de dos jugadores te mantendrán durante mucho tiempo "pegado" al asiento.

TOTAL: 90

TOURNAMENT FIGHTERS T.M.H.T.
Compañía: Konami H.C:28

Sus inmejorables efectos sonoros, así como sus increíbles gráficos, hacen de este cartucho uno de los mejores arcades de lucha de los últimos tiempos. Por desgracia, se ve "manchado" por la falta de originalidad de alguna de sus magias.

TOTAL: 91

DRAGON BALL Z
Compañía: Bandai H.C:26

Si te gustó la serie de la tele y eres un fanático de los arcades, no te puedes perder este inigualable cartucho. Los distintos modos de juego y la posibilidad de elegir entre 4 niveles de dificultad crearán en ti una adicción incontrolable. Aprende rápido los movimientos de tus guerreros preferidos y no pares de jugar ni por un momento.

TOTAL: 93

DRAGON BALL Z 2
Compañía: Bandai H.C:33

Cuando te encuentras con un juego tan adictivo, con esta calidad gráfica y sonora, con unos personajes que desprenden fuerza, y una historia tan emocionante, sólo puedes quitarte el sombrero y decir "chapeau".

TOTAL: 93

Deportivo

NBA JAM
Compañía : Acclaim H.C: 30

Baloncesto de altura para que no puedas dejar de jugar ni un segundo. Tanto si eres un fanático del basket como si sólo buscas divertirte, este juego colmará tus expectativas. Lo tiene todo: jugabilidad, espectacularidad y la opción de cuatro jugadores simultáneos. Es decir, lo máximo.

TOTAL: 89

SUPER TECMO NBA BASKETBALL
Compañía: Tecmo H.C:23

Este cartucho aglutina toda la emoción y fuerza de la NBA. Disfrutarás haciendo mates con Michael Jordan o espectaculares combinaciones de la mano de Charles Barckley. Con él, vibrarás ante la emoción de sentirte estrella de la NBA.

TOTAL: 90

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER
Compañía: Acclaim H.C:32

En «Champions Soccer» encontrarás un simulador de fútbol difícil de manejar pero extremadamente bueno tanto en el diseño de los jugadores como en los excelentes movimientos.Si no desesperas, te encontrarás sumido en un buen deportivo.

TOTAL: 86

VIRTUAL SOCCER
Compañía : Arcadia H.C: 31

Este juego te ofrece miles de combinaciones con 32 de los mejores equipos del mundo. Además, sus tres perspectivas de campo y su inmejorable música te permitirán disfrutar de él todo lo que quieras y más.

TOTAL: 87

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Compañía: Electronic Arts H.C:33

Si te gusta sentir la emoción del fútbol a tope, pero sin moverte de casa, éste es tu cartucho. Un juego pensado para apasionados del "balompié" con una enorme calidad gráfica y excelentes efectos sonoros.

TOTAL: 93

WORLD CUP USA 94
Compañía: US Gold H.C:33

Un control sencillo de juego, el interminable número de opciones y la posibilidad de jugar en cualquiera de los grupos del Mundial hacen de este cartucho un juego de fútbol creado ante todo para divertir.

TOTAL: 93

NIGEL MANSELL
Compañía: Gremlin H.C:24

Toda la acción de la Fórmula 1 está recogida en este cartucho. Así, podrás disfrutar pilotando un monoplaza con gran suavidad de movimientos. En fin, un juego cargado de acción, jugabilidad y diversión a toda pastilla, al que sólo le falta la opción " dos jugadores ".

TOTAL: 87

ROCK 'N' ROLL RACING
Compañía: Arcadia H.C: 30

Super Nes ha creado un juego de coches completamente distinto al clásico y súper original. Recréate y disfruta de la diversión que obtienes al unir la velocidad con trampas, disparos y una genial música de rock.

TOTAL: 90

STRIKER
Compañía: Elite H.C:24

«Striker» es un juego de fútbol de alta calidad gráfica y sencillísimo manejo, con el que podrás jugar tus propias ligas. Ofrece, además, la opción de fútbol sala.

TOTAL: 85

SENSIBLE SOCCER
Compañía: Sony imagesoft H.C:28

Una auténtica maravilla del fútbol para los amantes de los cartuchos deportivos. Aunque los gráficos y la música no estén del todo a la altura, no podrás evitar jugar hasta que ganes a los 64 equipos que lucharán como tú por conquistar la Copa.

TOTAL: 90

Arcade/Acción

ZOMBIES
Compañía: Konami H.C:29

«Zombies» es un juego "mortalmente" entretenido, "mostruosamente" divertido y "escalofriantemente" adictivo, con el cual aunque "llores" de pánico, no podrás apagar ni por un momento tu consola.

TOTAL: 86

ALIEN 3
Compañía: Acclaim H.C:24

Si viste la película y te gustó, este juego te desbordará. En esta ocasión, Alien viene cargado de acción, fuerza, dinamismo, variedad, brillantez y, en fin, de todo lo que puedes pedirle a un juego. ¿Te interesa ?

TOTAL: 91

SUNSET RIDERS
Compañía: Konami H.C:28

Un juego de caballos, pistolas y vaqueros que te garantiza pasar un buen rato de diversión a un ritmo vertiginoso. Aunque su dificultad a menudo te resultará excesiva, no podrás evitar sentirte transportado al legendario mundo del Oeste americano.

TOTAL: 86

CYBERNATOR
Compañía: Konami **H.C: 27**
Fases de desenfrenado shoot'em-up se combinan con momentos de trepidante acción "a pie" para redondear un arcade donde todo es destacable, desde el original argumento a la brilante calidad gráfica. Una elevada dificultad y el fragor de una guerra futurista al alcance de tu mano.
TOTAL: 86

BATMAN RETURNS
Compañía: Konami **H.C:27**
Ésta es tu oportunidad de descubrir la otra cara de Batman. Nada de plataformas, sino toda la acción que podías esperar de un héroe de su carisma. Los golpes más contundentes y las mejores animaciones para un cartucho todo jugabilidad y pletórico de fuerza.
Total: 90

FINAL FIGHT 2
Compañía : Capcom **H.C: 31**
Si te gustó la primera parte de este asombroso juego de lucha, en esta segunda entrega encontrarás nuevos alicientes: dos luchadores más y la opción de dos jugadores simultáneos; más calidad y más adicción.
TOTAL: 90

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
Compañía: Tradewest **H.C:26**
Los sapos guerreros vuelven a deleitarnos con un cartucho sensacional en todos los aspectos. Si las anteriores versiones os gustaron por su originalidad, acción, variedad y dificultad, ésta os atrapará con esto y mucho más (sin duda, lo mejor es su alta calidad técnica). Tenéis juego para rato.
TOTAL: 89

Shoot'em-up

POP'N TWIN BEE
Compañía: Konami **H.C:27**
En este cartucho encontrarás todo un clásico de los "mata-mata" sumamente mejorado. Aunque en ocasiones la acción te desborde, no pierdas la oportunidad de disfrutar de un gran alarde de imaginación a la hora de crear los enemigos y de un juego con enorme simpatía y gran calidad técnica.
TOTAL: 85

SUPER ALESTE
Compañía: Toho **H.C:21**
Si esperabas un mata-mata que no acabase a las primeras de cambio y que te ofreciese una alta calidad, ha llegado lo que buscabas: velocidad, acción y dificultad para un cartucho de primera, con un Modo 7 que sólo pueden mostrar los cartuchos de primera.
TOTAL: 86

Inteligencia

KING ARTHUR'S WORLD
Compañía : Jaleco **H.C: 22**
Controla al rey Arturo y a sus tropas para limpiar tus tierras de ogros, brujas y dragones. Aprende a manejar esta especie de Lemmings medievales capaces de traer de cabeza al estratega más afamado.
TOTAL: 87

THE LOST VIKINGS
Compañía: Nintendo **H.C:32**
Estos tres simpáticos vikingos harán que mientras ellos viajan por el tiempo, tú te estrujes el cerebro. Si lo que te gusta es pensar y probar tu habilidad para solucionar problemas, este juego te ofrece diversión para rato.
TOTAL: 88

Simulador

TURN AND BURN
Compañía: Absolute **H.C: 32**
Prepárate para afinar tu puntería. Esta combinación arcade-simulador de fácil manejo te enganchará desde el primer momento gracias a su variedad de misiones. Con él tendrás el privilegio de poseer uno de los mejores juegos de "aviones" para consola.
TOTAL: 88

BATTLETANK 2
Compañía: Absolute **H.C: 30**
Sube al tanque, programa tu estrategia de ataque, agárrate a los mandos y te encontrarás con un simulador original, divertido y de gran calidad técnica. Con su compañía, podrás pasar muy buenas tardes.
TOTAL: 85

Master System

Plataformas

SONIC CHAOS
Compañía: Sega **H.C:26**
Nuestro querido puercoespín vuelve, acompañado de su inseparable amigo Tails, para completar una aventura plataformera de altura. No te pierdas este animado juego cargado de entretenimiento, diversión, buen hacer y espectacularidad.
TOTAL: 88

STAR WARS
Compañía: U.S.Gold **H.C:28**
Los personajes de la "Guerra de las Galaxias" protagonizan un cartucho deplataformas y acción de extraordinaria calidad. Prepárate para pilotar el Halcón Milenario y recorrer toda la galaxia acompañado de Luke, Han y la princesa Leia. Su ajustada dificultad te atrapará.
TOTAL: 87

ALADDIN
Compañía : Sega **H.C: 31**
«Aladdin» se convertirá en el juego preferido de los más pequeños de la casa, mientras todos los demás disfrutarán de una auténtica delicia gráfica y sonora. Vive una aventura llena de color y fantasía junto al genio más genial.
TOTAL: 83

THE ADDAMS FAMILY
Compañía: Ocean **H.C:31**
Directamente de las pantallas de cine llegan a nuestra consola los integrantes de una especial familia. Junto a Gómez Addams recorrerás todas las salas de la mansión más tenebrosa y divertida que jamás hayas disfrutado.
TOTAL: 82

BART VS THE WORLD
Compañía : Acclaim **H.C: 31**
¿Te gustaría convertirte por unas horas en el gamberro más famos de la tele? Pues embárcate con Bart Simpson y su familia en una aventura plataformera que te llevará a conocer un mundo muy especial.
TOTAL: 80

DEEP DUCK TROUBLE
Compañía: Sega **H.C:28**
La factoría Disney va a introducirte en un mundo de sueños con un personaje tan divertido como encantador: el incomparable pato Donald. Disfruta de las buenísimas animaciones del protagonista y de la elevada calidad técnica del cartucho.
TOTAL: 85

ROAD RUNNER
Compañía:Sega **H.C:27**
Con este juego disfrutarás junto a otro de los grandes de los dibujos animados. El Correcaminos llega directo de la Warner cargado de color, para deleitarte con doce fases tan originales y divertidas como su protagonista.Por cierto, tampoco falta el Coyote con sus habituales trampas marca Acme.
TOTAL: 85

JUNGLE BOOK
Compañía: Virgin **H.C:27**
¿Recuerdas la película? Pues aquí tienes un juego que te hará sentirte en medio de la selva. Conviértete en Mowgli, el protagonista del clásico de Disney, y sumérgete en una aventura llena de ritmo y plataformas a todo color. Una maravilla visual para tu Master.
TOTAL: 87

Arcade/Acción

THE OTTIFANTS
Compañía:Sega **H.C:27**
Te encontrarás con un divertido juego de alta calidad gráfica, y del que sin duda lo primero que te llamará la atención serán sus personajes. Son ágiles y veloces criaturas dispuestas siempre a mostrarte su mejor faceta.
TOTAL: 86

ROBOCOP VS TERMINATOR
Compañía:Virgin **H.C:27**
Un juego que no te permitirá ni un segundo de respiro, aún a riesgo de quemar la increíble colección de armas con la que estos dos monstruos del cine van a demostrarte lo que es acción de la buena.
TOTAL: 83

DESERT STRIKE
Compañía:Domark **H.C:27**
Parece imposible que en los cuatro megas de este cartucho hayan cabido todas las misiones, toda la calidad, toda la jugabilidad y toda la adicción que han convertido este juego en un clásico. Nunca pilotar un helicóptero fue tan divertido y adictivo como ahora.
TOTAL: 84

Deportivos

WORLD CUP USA 94
Compañía: US Gold **H.C: 33**
Disfruta con este cartucho de toda la emoción de los mundiales y de una jugabilidad digna de alabanza. El gran número de opciones y la increíble facilidad de manejo te garantizan diversión para rato. Un juego deportivo como éste le hacía falta a tu Master System.
TOTAL: 86

MICRO MACHINES
Compañía : Codemasters **H.C: 30**
Todo lo que tiene de grande este cartucho, que nos es poco, lo tienen de pequeños sus protagonistas. Juega con los Micromachines a organizar hilarantes carreras sobre cualquier lugar de tu casa, incluido el jardín, la mesa de la cocina o la mesa de billar. No te defraudará.
TOTAL: 90

Inteligencia

ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE
Compañía: Sega **H.C:29**
Este juego no destaca por su variedad, calidad gráfica, música o efectos sonoros.¿Que por qué esta entre los mejores? Sólo te diré una cosa: la Teniente Ripley estuvo sin dormir 3 noches, y no precisamente por insomnio.
TOTAL: 89

Nintendo

Plataformas

CRASH DUMMIES
Compañía: LJN **H.C:26**
Con este cartucho podrás jugar a ser un auténtico especialista en trompazos varios. Los Crash Dummies y sus piruetas han hecho posible que perder la cabeza resulte especialmente divertido.
TOTAL: 79

MEGAMAN IV
Compañía: Capcom **H.C: 32**
Uno de los héroes más carismáticos del mundo consolero vuelve a los 8 bits de Nintendo.con todas las cualidades que siempre le han caracterizado: mucha dificultad, mucha acción y toneladas de diversión.
TOTAL: 80

KIRBY'S ADVENTURE
Compañía: Nintendo **H.C: 32**
Si sólo con escuchar el nombre del protagonista te entran deseos de jugar, espera a encender tu Nes con este cartucho dentro. Te encontrarás con un juego simpático, divertido, largo y muy jugable, que eclipsará a los más peques de la casa.
TOTAL: 83

TINY TOON
Compañía: Konami **H.C:29**
Que estos pequeños animalillos alcanzaran la fama no fue sólo cuestión de suerte. A su favor tenían simpatía a raudales y mucho color. Virtudes que ahora explotan en un cartucho largo y completo que, entre otras cosas, permite jugar con cuatro de estos originales personajes.
TOTAL: 82

THE JETSON
Compañía : Taito **H.C: 22**
Un cartucho de lo más variado, no sólo por sus catorce fases, sino también por el despliegue de imaginación que se observa en los enemigos finales. Acompaña a los Jetson en su maravilloso e increíble viaje por la galaxia.
TOTAL: 80

ASTERIX
Compañía: Infrogames **H.C:26**
Tras su paso por la Game Boy y la Super, Asterix no podia faltar a su cita con la 8 bits. Un juego entretenido de brillante colorido y enorme jugabilidad, con melodías tan rápidas y simpáticas como el resto del juego.
TOTAL: 87

Arcade/Acción

INDY HEAT
Compañía: Tradewest **H.C:17**
Te encuentras frente a un juego muy similar al «Super Off Road» en cuanto a apariencia y opciones, pero con la diferencia de que no manejarás todoterrenos, sino veloces autos de F-1. Apúntate a la opción de cuatro jugadores simultáneos, es el no va más...
TOTAL: 83

BATMAN RETURN OF THE JOCKER
Compañía: Sunsoft **H.C:18**
Uno de los mejores juegos que puedes encontrar para tu NES. En él descubrirás un scroll de antología, unos gráficos cuidadísimos y toda la acción y la jugabilidad que puede proporcionar un héroe del carisma de Batman.
TOTAL: 86

ROBOCOP 3
Compañía: Ocean **H.C:21**
Mientras el dedo aguante en el disparador, Robocop no va a dejar que te separes de la consola. La razón la encontrarás en cuanto empiecen a desfilar ante tus ojos las variadas y completas fases de este difícil arcade.
TOTAL: 83

BATTLETOADS
Compañía: Tradewest **H.C:17**
En este cartucho vas a encontrar de todo. Acción, plataformas, beat'-em-up, conducción y, además, una calidad técnica como pocas veces se ha visto en una 8 bits. Quizá te sirva de orientación saber que es uno de los juegos más difíciles y completos para tu NES.
TOTAL: 92

SHATTER HAND
Compañía: Jaleco **H.C:20**
Un arcade completísimo, atractivo de ver y más divertido todavía de jugar. Desborda acción y le sobra técnica, además de contar con una dificultad ajustadísima y muchas posibilidades.
TOTAL: 86

Aventura

WIZARD & WARRIORS III
Compañía: ACCLAIM **H.C:21**
En este mágico cartucho se combinan las plataformas con una forma muy especial de aventura. Tendrás que recorrer los confines de Piedup para encontrar las armas y disfraces que te permitan enfrentarte al malvado Maikil.
TOTAL: 75

JURASSIC PARK
Compañía: Ocean **H.C:25**
Si te van las aventuras, los dinosaurios, la acción y la variedad, has encontrado tu juego. Acompaña al Dr Grant a través de su paseo particular por la prehistoria, y descubre las criaturas más grandes y monstruosas que jamás han poblado la Tierra.
TOTAL: 88

STARTROPICS
Compañía: Nintendo **H.C:32**
Unas vacaciones en el Caribe pueden terminar covirtiéndose en una cacería de monstruos. Si no quieres quedarte fuera, participa en una aventura donde la inteligencia jugará un papel determinante.
TOTAL: 75

Game Gear

Plataformas

CHUCK ROCK 2 (SON OF CHUCK)
Compañía: Core **H.C: 23**
La pequeña portátil de Sega abre sus puertas al hijo de Chuck en un juego que iguala con creces la calidad del de su padre. En él disfrutarás con unas plataformas entretenidas, originales y divertidas, ambientadas en una prehistoria un tanto especial.
TOTAL: 85

ALADDIN
Compañía: Sega **H.C: 31**
La última y mágica creación Disney ha traído consigo todo lo que necesita un cartucho para triunfar: una buena historia, un "genial" protagonista y una gran aventura que vivir a lo "no muy largo" del juego.
TOTAL: 84

LAND OF ILLUSION
Compañía: Sega **H.C: 22**
El encantador y querido Mickey debe recuperar el Cristal Mágico recorriendo parajes lejanos y hermosos lugares hasta llegar al Castillo del diabólico Fantasma. Un juego que te garantiza diversión y entretenimiento para rato.
TOTAL: 86

JUNGLE BOOK
Compañía: Virgin **H.C:27**
Un cartucho lleno de color donde podrás codearte con los personajes más divertidos y originales de una selva muy especial. Únete a la familia de Mowgli y descubrirás toda la magia de la que sólo es capaz la factoría Disney
TOTAL:86

COOL SPOT
Compañía: Virgin **H.C:26**
La portátil de Sega no se podía quedar sin sumar a su repertorio de juegos a nuestro querido y simpático punto andante, al que han dotado de gran definición y de una marchosa música que te acompaña en todo momento.
TOTAL: 85

Deportivo

F1 GRAND PRIX
Compañía: Domark **H.C:26**
Si te gusta sentir la velocidad en las venas, éste es tu juego. Encontrarás escenarios perfectamente definidos, sentirás el bramido de los motores y disfrutarás de dos completas opciones de juego que te garantizan la adicción.
TOTAL: 83

MICROMACHINES
Compañía: Sega **H.C: 31**
Los increíbles avances tecnológicos han hecho posible que unos coches tan sumamente pequeños como éstos lleguen a alcanzar tan elevadas velocidades. Las carreras más divertidas, para uno o dos jugadores, sobre las pistas más curiosas que puedas imaginar.
TOTAL: 90

GP RIDER
Compañía: Sega **H.C:32**
En este juego estarás tú, tu moto, la carretera y el acelerador. Estos condimentos unidos harán que no puedas dejar de "correr" a lo largo de los 14 circuitos distintos que esta maravilla de la velocidad te ofrece.
TOTAL: 88

Arcade/Acción

STAR WARS
Compañía: Lucas Film **H.C:25**
Esta versión para la portátil de Sega viene cargada de una altísima calidad gráfica que recrea perfectamente las escenas del film, combinando plataformas y acción.
TOTAL: 88

DESERT STRIKE
Compañía: Domark **H.C:29**
Si lo que te va son los juegos de estrategia y acción combinados, «Desert Strike» es sin duda tu cartucho. Jamás pilotar un helicóptero resultó tan fácil y divertido como en esta versión del clásico de E.A.
TOTAL: 86

GLOBAL GLADIATORS
Compañía: Virgin **H.C: 22**
Sin destacar de manera especial en ninguna de sus facetas, cuenta con un buen scroll, unos efectos sonoros bien adaptados y una jugabilidad excelente. Todo un juego preparado para tu diversión.
TOTAL: 87

Shoot'em-up

POWER STRIKE II
Compañía: Sega **H.C:33**
Este cartucho es uno de los pocos mata-mata que podrás encontrar para tu portátil de Sega. Viene cargado de armamento y dispuesto a probar tu habilidad con sus cuatro niveles de dificultad. Atrévete con él y disfruta de una diversión "espacial".
TOTAL: 86

Inteligencia

DR. ROBOTNIK´S MEAN BEAN MACHINE
Compañía : Sega **H.C: 30**
¡Es increíble! ¿Cómo unas simples judías pueden divertir tanto? La verdad es que es así, y que cuanto más juegas más enganchado estás. Sin necesidad de un excesivo lujo, tienes un juego muy, pero que muy adictivo. Imagínate un Tetris y un Columns en el mismo paquete.
TOTAL: 85

Game Boy

Deportivo

MUHAMMAD ALI
Compañía: Virgin **H.C:29**
Una de las mayores glorias del boxeo mundial en toda la historia se ha introducido en la pequeña Game Boy con todo su repertorio pugilístico y 32 rivales de altura. Un cartucho imprescindible para los aficionados al deporte del cuadrilátero.
TOTAL: 81

TOP RANK TENNIS
Compañía: Nintendo **H.C:27**
La excelente y completa realización de los golpes, el perfecto movimiento de la bola, el sonido ajustado al juego de pista y la facilidad de manejo hacen de este juego uno de los cartuchos de tenis más completos realizados hasta el momento.
TOTAL: 90

Plataformas

WARIO LAND
Compañía: Nintendo **H.C:33**
Todo lo bueno que encontraste en los cartuchos de Mario lo vivirás también en este "súper juego", y además con un aire distinto y fresco que no dejará de sorprenderte. Por una vez, y sin que sirva de precedente, tendrás que ayudar a Wario a derrotar a su eterno rival.
TOTAL: 93

TINY TOON 2
Compañía: Konami **H.C:29**
Nuestros pequeños saltarines han vuelto con más vivacidad que antes, y con un ritmo tan animado y marchoso como sus clásicas melodías. Tienen todo lo que buscas en un juego de plataformas, incluida una jugabilidad alucinante.
TOTAL: 89

BATMAN ANIMATES SERIES
Compañía: Konami **H.C: 29**
The Joker quiere hacer pasar un mal trago a Batman y Robin a lo largo de las 5 fases que componen el juego. Un cartucho bien ambientado que conseguirá mucho más que entusiasmar a los fieles seguidores de la popular serie televisiva.
TOTAL: 84

JUNGLE BOOK
Compañía: Virgin **H.C:31**
La portátil de Nintendo se transformará en una mágica selva plagada de trampas y peligros. De la mano de Mowgli y sus amigos, disfrutarás de todas las maravillas que encierra este clásico de Disney..
TOTAL: 81

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
Compañía: Ocean **H.C:24**
La familia Adams entra en tu portátil para brindarte un juego de plataformas monstruoso. Te verás atrapado tanto por su gran dificultad como por sus altos niveles de adicción.
TOTAL: 85

ASTERIX
Compañía: Infogrames **H.C: 22**
Nuestro pequeño héroe galo por fin llega a la Game Boy en un cartucho de alta calidad técnica.Tiene por delante un reto plataformero de los buenos: el "pequeño" Obelix ha sido secuestrado por los romanos. !A por ellos !
TOTAL: 88

THE FIDGETTS
Compañía: Elite **H.C:27**
Sólo un juego de ratones podía ser tan divertido y complicado al mismo tiempo. No sabrás lo que es darle bien a las neuronas hasta que hayas probado este entretenido cartucho cargado de originalidad e imaginación.
TOTAL: 85

Aventura

JURASSIC PARK
Compañía: Ocean **H.C:25**
La pequeña de Nintendo pone a tope sus posibilidades para ofrecerte una aventura apasionante con gran variedad de situaciones. Si te descuidas un momento, acabarás comido por el T-Rex o aplastado por el Triceratops.
TOTAL: 87

THE LEGEND OF ZELDA
Compañía: Nintendo **H.C:26**
Link ya es el héroe indiscutible de la factoría Nintendo. Esta versión no te defraudará en absoluto, ya que la aventura sigue siendo tan emocionante como siempre. Te verás inmerso en un mágico mundo del que no podrás huir.
TOTAL: 92

Arcade/Acción

STAR TREK THE NEXT GENERATION
Compañía: Absolute **H.C:26**
Pilotar el Enterprise es el sueño de todos los seguidores de esta interesante serie. Gracias a Absolute, ahora tienes esa posibilidad con un juego completísimo, más que manejable y plagado de posibilidades técnicas.
TOTAL: 82

JOE & MAC
Compañía: Elite **H.C:20**
Este juego cuenta con los mejores gráficos que se han visto en una Game Boy. Casi pueden adivinarse los colores mientras viajas por unos escenarios cuidados y llenos de originales enemigos.
TOTAL: 92

KIRBY'S PINBALL LAND
Compañía : Nintendo **H.C: 31**
Esta vez nuestro querido amigo Kirby se ha prestado como bola de uno de los mejores y más adictivos Pinball que hayas visto. Cuenta, además, con muy buenas adaptaciones del mundo Kirby a las mesas del pinball.
TOTAL: 85

Mega CD

Arcade/Acción

BATMAN RETURNS

Compañía: Sega **H.C:24**

No encontrarás fases de conducción de la calidad de las de este compacto ni banda sonora tan fuerte, trepidante y completa. Un gran Arcade cargado de velocidad y realismo que hará las delicias de los aficionados.

TOTAL: 93

FINAL FIGHT

Compañía: Capcom **H.C:24**

De nuevo nos encontramos ante un arcade espectacular en todos los sentidos. La calidad gráfica y las animaciones de los personajes son insuperables, y el sonido destaca por su brillantez y realismo. Tan parecido a la recreativa que no podrás escapar a su alta jugabilidad.

TOTAL: 90

THE AMAZIN SPIDERMAN VS THE KINGPIN

Compañía: Sega **H.C:28**

¡El increíble hombre araña ha vuelto! Todo lo bueno del cómic ha sido superado con este cartucho, al que se le añade una fenomenal banda sonora, múltiples alternativas y fases completísimas y variadas.

TOTAL: 85

LETHAL ENFORCES

Compañía: Konami **H.C:25**

Un gran "shooter" para vuestro Mega CD. Afina la puntería y a ver si puedes con las digitalizaciones y el alto nivel de dificultad que acompañan a este compacto. Disfruta con el excelente sonido y la posibilidad de pistola que sin duda te entusiasmará.

TOTAL: 87

GROUND ZERO TEXAS

Compañía: Sony Imagesoft **H.C: 29**

¡Agárrate! Tu Mega CD abre sus puertas a un cartucho que combina extraordinariamente una aventura interactiva con un juego de disparos. Te encontrarás en un mundo espectacular donde la alta calidad gráfica y sonora te harán exclamar: ¡de película!

TOTAL: 89

Aventura

DUNE

Compañía: Virgin **H.C:28**

Una recreación sin igual de la película que aumentará tu adicción a medida que vayas conquistando ejércitos. La Especie, los Fremens y los ojos azules te adentrarán en un mundo de fantasía donde todo es posible.

TOTAL: 88

JURASSIC PARK

Compañía: Sega **H.C:30**

Increíble e inigualable, este «Jurassic Park» no tiene nada que envidiar a la película. Disfruta de la atmósfera que crea el sobrecogedor sonido y los espléndidos gráficos de esta maravilla súper adictiva para tu CD.

TOTAL: 93

ROAD ADVENGER

Compañía: Sega **H.C:24**

En este juego encontrarás toda la calidad técnica CD combinada con la espectacularidad de unos buenos dibujos japoneses. La acción se desarrolla a velocidades vertiginosas, aunque tu trabajo quede reducido al mínimo. Un juego atípico que te hará vibrar de emoción.

TOTAL: 89

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: Sega **H.C:25**

Sega ha mimado cada detalle de este compacto, dotándole de una calidad gráfica prácticamente imposible de superar, un sonido que te trasladará al fondo del mar y unos grados de adicción elevadísimos.

TOTAL: 94

Plataformas

SONIC CD

Compañía: Sega **H.C:25**

Sonic invade tu Mega CD ofreciéndote un juego de plataformas de calidad insuperable. Déjate llevar por la música a lugares increíbles repletos de color y fantasía. En esta ocasión el inigualable protagonista de Sega se muestra más espléndido que en ninguna otra aventura.

TOTAL: 92

CHUCK ROCK

Compañía: Sony Imagesoft **H.C:27**

La invasión de los dinosaurios llega a su plenitud con este entretenido juego. Sin aportar grandes novedades en esta versión, la gran expresividad de todos los personajes y el colorido hacen de él un juego fresco y atractivo para toda la familia.

TOTAL: 88

CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK

Compañía: Core **H.C:29**

¡Qué encanto de "niñito"! Sin duda, a Junior le " sobra" expresividad y le faltan "buenos modales", pero en su compañía disfrutarás de un juego de plataformas tan divertido como variado, que nunca terminará de cansarte.

TOTAL: 89

WONDER DOG

Compañía: JNC **H.C:29**

El "prota" de este cartucho es un simpático cachorro que ha de salvar a su planeta del desastre. Durante 8 fases le acompañarás dsfrutando de unos gráficos coloristas llenos de detalles y de un juego divertido, encantador y sobre todo inequívocamente adictvo.

TOTAL: 87

Shoot'em-up

SILPHEED

Compañía: Sega **H.C:26**

Ya puedes disfrutar a lo grande en tu Mega-CD de toda la espectacularidad de un buen matamarcianos. Alucinarás con el efecto tridimensional, la calidad de los aspectos gráficos, la fuerza de la banda sonora y la gran variedad de fases.

TOTAL: 88

Simulador

THUNDERHAWK

Compañía: Core **H.C:24**

En este juego te convertirás en un experto piloto de helicópteros. Disfrutarás de la gran variedad de posibilidades de tu nave y de una altísima calidad técnica : efectos 3-D, suavísimo scroll, imágenes digitalizadas... y en español.

TOTAL: 85

Lucha

MORTAL KOMBAT

Compañía: Acclaim **H.C:33**

Toda la espectacularidad de este arcade se encuentra frente a ti en tu Mega CD. El realismo de los combates, la digitalización de las imágenes y el Modo Gore le convierten en el juego de lucha que estabas esperando.

TOTAL: 91

Deportivo

JOE MONTANA'S NFL FOOTBALL

Compañía: Sega **H.C: 32**

¿Te gusta el fútbol americano? Tanto si contestas sí como si contestas no, descubrirás en este compacto un magnífico planteamiento deportivo que, unido al realismo de la competición, le colocan en primera fila dentro de los simuladores de este deporte.

TOTAL: 85

PRIZE FIGHTER

Compañía: Sega **H.C:29**

Prepárate a vivir en tu casa toda la espectacularidad y fuerza de uno de los deportes más duros: el boxeo. El increíble realismo que aportan las imágenes digitalizadas y la ambientación en " blanco y negro" lograrán que te sientas como un campeón del "ring".

TOTAL: 85

Neo Geo

Arcade/Acción

SAMURAI SHODOWN

Compañía: SNK **H.C:27**

En calidad gráfica supera con creces a todos los de su género: los escenarios, los luchadores, el increíble zoom.... Los efectos sonoros son inmejorables y, por si fuera poco, encontrarás el equilibrio que buscabas entre jugabilidad y dificultad.

TOTAL: 91

SENGOKU 2

Compañía: SNK **H.C:23**

Una vez más un juego de NeoGeo se merece todas las alabanzas. Todo en este juego es loable, empezando por los gráficos, siguiendo por el colorido, y acabando por la música y los efectos sonoros. En fin, sólo se puede decir una cosa: perfecto.

TOTAL: 90

Plataformas

SPINMASTER

Compañía : SNK **H.C: 31**

Este juego rompe la "norma" de Neo Geo, no en el sentido de calidad (sigue siendo constante y muy alta) pero sí a la hora de dejar por una vez los arcades para dar paso a un cartucho de plataformas extremadamente divertido. No te pierdas la opción de dos jugadores simultáneos.

TOTAL: 90

Deportivo

LEAGUE BOWLING

Compañía: SNK **H.C:24**

Sólo un juego de estas características (sencillez, fácil manejo, diversión y sentido del humor) puede hacer que pierdas la noción del tiempo frente a tu Neo Geo. Sin ser extremadamente bueno (no por ello malo) en la faceta técnica, este juego de bolos cumple perfectamente su misión de entretener.

TOTAL: 85

TRASH RALLY

Compañía: SNK **H.C:24**

Espera a ver este espectacular juego de coches, cuyo secreto radica en la sencillez y jugabilidad que conlleva. Atrévete a competir en el Campeonato del Mundo o a finalizar con éxito el París-Dakar. No podrás escapar a sus encantos.

TOTAL: 89

BASEBALL STARS

Compañía:SNK **H.C: 24**

Te encuentras ante un cartucho de indudable sabor americano. Aunque el juego no destaque en ninguna de sus facetas técnicas, a excepción de los movimientos de los jugadores, el aire desenfadado a estilo " yanquee " y la diversión que genera le sitúan en un alto ranking en la escala de los deportivos

TOTAL: 84

FOOTBALL FRENZY

Compañía: SNK **H.C: 24**

Toda la acción del fútbol americano está encerrada en este cartucho, pero, como en él, la complejidad del deporte hace difícil el manejo de los jugadores. Eso sí, a nivel gráfico y sonoro no puedes poner ninguna pega a este deportivo de tu Neo Geo.

TOTAL: 85

Shoot'em-up

VIEWPOINT

Compañía: SNK **H.C: 30**

Es increíble cómo un juego tan difícil puede enganchar tanto como éste. No sé si será por los originales escenarios, los monstruosos enemigos, los efectos sonoros, la melodía o la facilidad de manejo, pero lo que está claro es que este cartucho se merece sin duda estar entre los mejores.

TOTAL: 92

GHOST PILOTS

Compañía: SNK **H.C:26**

Te has convertido en un "piloto fantasma" de la II Guerra Mundial.Tu misión: enfrentarte a una destacada parte del ejército nazi. Un shoot'em-up que hará probar tu habilidad y valor, dándote a cambio todo un elevado nivel técnico y altos grados de adicción. ¡Suerte, compañero!

TOTAL: 89

Lucha

3 COUNT BOUT

Compañía: SNK **H.C:21**

Todos estamos ya muy acostumbrados a la extraordinaria calidad de los cartuchos de SNK, y en esta ocasión han continuado con la "norma". Tienes ante ti un arcade muy bueno en todos los sentidos y extremadamente jugable.

TOTAL: 94

ART OF FIGHTING 2

Compañía: SNK **H.C:32**

Un cartucho de alta calidad gráfica y sonora, en el que resalta su gran variedad de golpes y su facilidad de ejecución. Súmale a todo ello varios luchadores nuevos y una ajustada dificultad, y te encontrarás absorbido por la fuerza de la lucha "one vs one".

TOTAL: 95

FATAL FURY SPECIAL

Compañía: SNK **H.C:29**

Es difícil decir algo sobre este inpresionante cartucho. Podría bastar con apuntar que se ha superado lo insuperable, pero no haríamos justicia al cartucho de lucha más completo y espectacular visto hasta el momento.

TOTAL: 96

WORLD HEROES 2

Compañía : SNK **H.C: 22**

Neo Geo vuelve a desplegar toda su capacidad técnica en un arcade que incluye un gran número de luchadores (nada menos que 14). Con ellos te harás un experto en la lucha "cuerpo a cuerpo".

TOTAL: 93



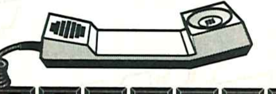
¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

...Y SI PIDES POR TELEFONO LLAMA A ESTE NUMERO



91 3802892

No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM

Producto	Precio
POWER BASE CONVERTER	MEGADRIVE - 6490
CONTROL STICK	MASTER SYSTEM - 2590
CABLES PROLONGADORES	MEGADRIVE - 790
CONTROL PAD	MEGADRIVE - 2490 MASTER SYSTEM - 2490
PAD 6 BOTONES	MEGADRIVE - 2990
MEGASTICK	MEGADRIVE - 4690
CONTROL PAD	MASTER SYSTEM - 1590
SG PROPAD 2 6 botones	MEGADRIVE - 4990
INFRARED CONTROL PAD 2 UNIDADES/6 botones	MEGADRIVE - 7990

MEGA CD

SUPER PRECIO 39.900

ROAD AVENGER

BATMAN RETURNS	9900	NHL HOCKEY 94	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	NIGHT TRAP (2 CD)	12900
CHUCK 2: SON OF CHUCK	9990	PRINCE OF PERSIA	8990
CHUCK ROCK	8990	PUGGSY	7990
DRACULA	9990	ROBO ALESTE	8990
DRAGON LAIR	9900	SEWER SHARK	9990
DUNE	9900	SONIC CD	8990
FINAL FIGHT	8990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
GROUND ZERO TEXAS	9990	TERMINATOR CD	10900
HOOK	9990	THUNDERHAWK	9990
JAGUAR XJ220	8990	TIME GAL	8990
JURASSIC PARK	9990	WOLF CHILD	8990
LETHAL ENFORCERS	10900	WONDER DOG	8990
MICROCOSM	8990	WWF RAGE IN CAGE	9990
MORTAL COMBAT	9990	YUMENI MANSION	11900

JOYSTICKS SEGA / NINTENDO

Producto	Precio
PYTHON	MASTER SYSTEM - 1995 MEGADRIVE - 2395 NINTENDO - 1795
MAVERICK	MASTER SYSTEM - 2990 MEGADRIVE - 3290 NINTENDO - 2290
PAD PROGRAMABLE	MEGADRIVE - 8990 SUPERNINTENDO - 8990
TURBO TOUCH 360 (OFERTA)	MD/ MS - 1990
SG SUPERBOARD (OFERTA)	MD/ MS - 1990
SG FIGHTER (OFERTA)	MD/ MS - 1990
SG MEGASTAR (OFERTA)	MD/ MS - 1990

NEO GEO

CONSULTA POR LA VENTA A PLAZOS EN LAS TIENDAS MAIL

¡SUPER PRECIO!

CONSOLA NEO GEO 54.990

NEOGEO+ ART OF FIGHTING 74.900

¡ATENCION!

IMPORTANTE BAJADA DE PRECIOS NEO GEO

3 COUNT BOUT	33990	NINJA COMMANDO	29990
ALPHA MISSION II	14990	PUZZLED	12990
ANDRO DUNOS	27990	RIDING HERO	11990
ART OF FIGHTING	23990	ROBO ARMY	14990
ART OF FIGHTING 2	39990	SAMURAI SHODOWN	33990
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	12330	SENGOKU	24990
BASEBALL STARS 2	14990	SENGOKU II	39990
BLUE'S JOURNEY	11990	SPIN MASTER	33990
BURNING FIGHT	14990	SUPER BASEBALL 2020	13990
CROSSED SWORDS	16990	SUPER SIDEKICKS	28990
CYBER LIP	10990	THE SUPER SPY	14990
EIGHT MAN	14990	TOP PLAYERS GOLF	12330
FATAL FURY	12990	TRASH RALLY	14990
FATAL FURY 2	32990	WIEW POINT	39990
FATAL FURY SPECIAL	33990	WIND JAMMERS	33990
FOOTBALL FRENZY	9990	WORLS HEROES	27990
GHOST PILOTS	18990	WORLD HEROES 2	34990
KING OF THE MONSTERS	13990		
KING OF THE MONSTERS 2	14990	**CONTROLADOR JOYSTICK**	**11990**
LEAGUE BOWLING	12990	**MEMORY CARD**	**5390**
MAGICIAN LORD	15990	**CABLE RF**	**3690**
MUTATION NATION	15990	**CABLE AV**	**2290**
NAM 1975	11990	**CABLE RGB (EURONECTOR)**	**2290**
NINJA COMBAT	14990	**ALIMENTADOR AC/CD**	**3790**

AMIGA CD32



PRECIO SORPRENDENTE 59.900

CD32 +WING COMMANDER +DANGEROUS STREET



ALFRED CHIKEN	5990	GLOBAL EFFECT	5990	PREMIERE	3990
ALIEN BREED / QWAK	5990	INT. KARATE PLUS	3990	PROJECY X / F-17	5990
ARABIAN MIGHTS	5990	JAMES POND II	5990	ROBOCOD	5990
BUBBA'N' STIX	5990	JURASSIC PARK	5990	RYDER CUP	5990
CASTLES II	5990	LOTUS TRILOGY	5990	SEEK & OESTROY	5990
CHAOS ENGINE	5990	MEANS ARENAS	5990	SENSIBLE SOCCER	5990
D-GENERATION	5990	MICROCOSM	8990	SUPER PUTTY	3990
DISPOSABLE HERO	5990	MORPH	5990	TOTAL CARNAGE	6490
FLY HARDER	3990	NIGEL MANSELL	5990	TV SPORT DUO	5990
FRONTIER ELITE 2	5990	OVER KILL & LUNAR	5990	ZOOL	5990
FURY OF FURRIES	5990	PIMBALL FANTASIES	5990		

GAME GEAR +COLUMNS 14.900



4 EN 1 — 18.990 — GAME GEAR + 4 JUEGOS (SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II)

PLUS — 22.490 — GAME GEAR + SONIC + ADAPTADOR DE CORRIENTE

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

- CENTRO MAIL ALICANTE — PADRE MARIANA, 24. ALICANTE. TEL: 514 39 98
- CENTRO MAIL BADALONA — SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
- CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106. BARCELONA. TEL: 412 63 10
- CENTRO MAIL — C. SANT CRIST 51-57. SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
- CENTRO MAIL BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. BILBAO. TEL: 410 34 73



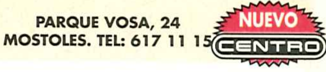
- CENTRO MAIL BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47



- CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25




- CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79

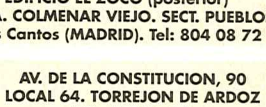




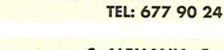
- CENTRO MAIL MADRID — PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15 — NUEVO CENTRO



- CENTRO MAIL MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72



- CENTRO MAIL MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ TEL: 677 90 24




- CENTRO MAIL MALAGA — C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82




- CENTRO MAIL SALAMANCA — TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81



- CENTRO MAIL S.SEBASTIAN — AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
- CENTRO MAIL SEVILLA — C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64



- CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71



- CENTRO MAIL VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA, TEL: 22 09 39



MULTIMEGA

!NOVEDAD! 79.900

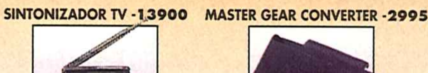



SONIC PACK

MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC 4.990



PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV -13900



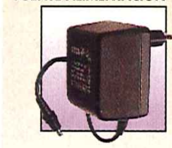
MASTER GEAR CONVERTER -2995



WIDE GEAR -2490



FUENTE ALIMENTACION -2190



MALETIN ATTACHE -3795




HANDY POWER KIT -4900 (OFERTA)





VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO



91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA)	8.990
SCOPE POUCH	5.995
MARIO PAINT	11.990
JOYSTICK PROFESIONAL TOP FIGHTER	15.990

AERO THE ACROBAT	12990
BATTLETOADS	9490
BLUE BROTHER	9990
BUBSY	9990
CORRECAMINOS	9990
CYBERNATOR	10590
F ZERO	7490
GOOF TROOP	9990
GP 1	10990
LAWN MOVER	12490
METAL COMBAT (SCOPE)	10990
MICKEY MOUSE	12990
PAPER BOY 2	8990
POP & TWIN BEE	10590
SUPER MARIO KART	7490
SUPER R-TYPE	7490
SUPER SOCCER	7490
SUPER TENNIS	7490
TUFF ENUFF	11900
VIRTUAL SOCCER	11990
WINTER OLYMPICS	12990
YOSHI'S COOKIE	11990
ZELDA	7490

* EXCEPTO OFERTAS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.



SUPER OFERTA CONSOLA SUPER NINTENDO 14.990



SUPER NINTENDO + FIFA SOCCER + 2 MANDOS

SUPER OFERTA 24.990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.



MAVERICK 2B - 3290 · PYTHON 2B - 2990 · OFERTA NINTENDO SCOPE + 4 JUEGOS - 7990

CONQUEROR 2 - 5990 · INVADER 2 - 2595 · PAD TRANSPARENTE - 3590 · OFERTA HANDY TRAY - 995

MALETIN - 4990 · SN PROGRAMABLE - 11990 · PHANTON - 5650 · MULTICASE - 3390

CARTUCHOS NINTENDO





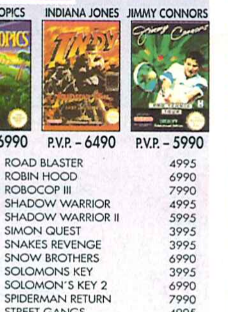




MEGAMAN 4 P.V.P. - 7990 · KIRBY'S ADVENTURE P.V.P. - 7990 · STARTROPICS P.V.P. - 6990 · INDIANA JONES P.V.P. - 6490 · JIMMY CONNORS P.V.P. - 5990

ADVENTURE ISLAND CLASSIC	4990	ROAD BLASTER	4995
ARCH RIVAL	6990	ROBIN HOOD	6990
BASEBALL	2995	ROBOCOP III	7990
BATTLETOADS	8990	SHADOW WARRIOR	4995
BEST OF THE BEST	6490	SHADOW WARRIOR II	5995
BIG FOOT	2995	SIMON QUEST	3995
BLADES OF STEEL	2995	SNAKES REVENGE	3995
BLUE SHADOW	3995	SNOW BROTHERS	6990
DARKAMN	7990	SOLOMONS KEY	3995
DOUBLE DRIBLE	3995	SOLOMON'S KEY 2	6990
DUCK TALES	6990	SPIDERMAN RETURN	7990
DYNABLASTER	4995	STREET GANGS	4995
ELITE	3990	SUOER V'BALL	3995
FAXANADU	2995	SUPER MARIO LAND 2	7990
G. FOREMAN'S	6990	SUPER MARIO LAND 3	8990
GOAL	4995	SUPER SPY HUNTER	3995
GUERRILLA WAR	3995	TECMO CUP FOOTBALL	6990
HAMMERIN' HARRY	6990	TERMINATOR 2	8990
INDY HEAT	6990	TETRIS	6990
IRON SWORD	2995	THE FLINSTONES	8990
KICK OFF	4990	THE SIMPSON 2	6995
LEGEND OF ZELDA	4995	THE SIMPSONS	5995
LOW G MAN	2995	TOP GUN	4995
MARIO & JOSHI	6990	TOP GUN SECOND MISION	5995
MEGA MAN	3995	TORTUGAS MUTANTE S	7990
MEGA MAN II	4995	TRACK & FIELD 2	4995
NEW GHOSTBUSTER II	4995	TURRICAN	4990
PAPERBOY 2	4995	WILLOW	4995
POW	4995	WORLD WRESTLING	3995
PROBOTECTOR	4995	WRESTLEMANIA	3995
RACKETT ATTACK	4995	WWF STEEL CAGE	7990
RAIBOW ISLAND	6990	ZELDA 2	4995

OFERTAS - 1995 - OFERTAS





PARASOL STAR · BATTLE OF OLYMPUS · BIONIC COMANDO · GAUNLET II · GOONIES 2 · KICKLE CUBICLE

METAL GEAR · MISION IMPOSIBLE · PUZZNIC · RED OCTOBER · SOLSTICE · STEALTH ATF







ALADDIN - 10490 (OFERTA) · ALFRED CHICKEN - 11990 · ART OF FIGHTING - 12990 · ASTERIX - 9490 · BATMAN RETURNS - 10590 · BUGS BUNNY - 12990 · CHAMPIONS SOCCER - 11990









CLAY FIGHTER - 12990 · DAFFY DUCK - 12990 · DRAGON BALL Z II - 11990 · EMPIRE STRIKE BACK - 12990 · EQUINOX - 9890 · F1 POLE POSITION - 11490 · FIFA SOCCER - 11990

FINAL FIGHT 2 - 12490 · FLASH BACK - 9890 · JIMMY CONNORS TENNIS - 9990 · KICK OFF 3 - 12490 · LAMBORGHINI - 11995 · LETHAL ENFORCERS - 14990 · LOST VIKINGS 8990









MECH WARRIOR - 12490 · MIGHT & MAGIC II - 12990 · MEGAMAN X - 9990 · MYSTICAL NINJA - 12490 · NBA JAM - 10990 (OFERTA) · NIGEL MANSELL'S - 8990 · PINK PANTHER - 10990

CONSOLA NINTENDO 6900


















PLOK - 7990 · ROCK'N ROLL RACING - 11990 · SENSIBLE SOCCER - 9890 · SKYBLAZER - 9890 · SOCCER KID - 11990 · SPACE ACE - 11990 · STAR WING - 9990

STREET FIGHTER II TURBO - 12990 · SUNSET RIDERS - 12490 · SUPER BATTLE TANK II - 12990 · SUPER MARIO ALL STAR - 9990 · THE HUMANS - 9990 · TINY TOON - 7990 (OFERTA) · TOTAL CARNAGE - 12490

JOYSTICH NINTENDO



NI FIGHTER - 1995 · SIGMA RAY - 1995 · TURBO TOUCH - 1995 · N-PRO - 1995

TROLL - 9990 · TURN & BURN - 12990 · TURTLES TOURNAMENT - 12990 · WORLD CUP STRIKER - 12990 · WORLD CUP USA 94 - 11990 · YOUNG MERLIN - 12990 · ZOOL - 10990

SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO











ADDAMS FAMILY 2 - 5490 · ALIEN 3 - 6990 · ANOTHER WORLD - 5490 · BEST OF THE BEST - 5490 · BOB - 3990 · COOL SPOT - 5490 · COOL WORLD - 5490 · CRASH DUMMIES - 6990 · DARIUS TWIN - 4900 · DENNIS THE MENACE - 5490










DRACULA - 2990 · EARTH DEFENSE FORCE - 4900 · G.FOREMAN BOXING - 5490 · GODS - 5490 · JAMES BOND JR - 3990 · JOHN MADDEN - 3990 · JURASSIC PARK - 5490 · KING ARTHUR'S WORLD - 4900 · LEMMINGS - 6900 · MORTAL COMBAT - 7990



MR NUTZ - 5490 · NHLPA HOCKEY - 3990 · PGA TOUR GOLF - 3990 · PILOTWINGS - 5490 · PRINCE OF PERSIA - 5490 · PUSH OVER - 5490 · RIVAL TURF - 6900 · ROBOCOP 3 - 5490 · STAR WARS - 5490 · SPIDERMAN X-MEN - 5490





STREET FIGHTER 2 - 5490 · SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900 · SUPER ALESTE - 4900 · SUPER BOMBERMAN - 4990 · SUPER DOUBLE DRAGON - 6900 · SUPER G. GOHST - 5490 · SUPER JAMES POND - 5490 · SUPER KICK OFF - 4990 · SUPER OFF ROAD - 4900 · SUPER PARODIUS - 5490













SUPER STRIKE GUN. - 5490 · SUPER SWIV - 3990 · SYVALION - 5490 · TERMINATOR 2 - 6990 · TEST DRIVE - 5490 · TOP GEAR - 6900 · TRODDLERS - 5490 · WARPSPEED - 5490 · WHIRLO - 5490 · W. LEAGUE BASKETBALL - 6990



Estos son tus centros Mail







- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
- **BADALONA** — CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97
- **BARCELONA** (PLAÇA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (PLAÇA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23
- **BILBAO** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73
- **BURGOS** — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25











- **MADRID** (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
- **Móstoles MADRID** (NUEVO CENTRO) — PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15
- **Torrejón MADRID** — AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64. TEL: 677 90 24
- **Tres Cantos MADRID** — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR). AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72
- **Fuengirola MALAGA** — CALLE ALEMANIA, 5. TEL: 58 25 82
- **SALAMANCA** — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
- **S. SEBASTIAN** — CALLE AUTONOMIA, 3. TEL: 47 40 72
- **DosHermanas SEVILLA** — CALLE LAS MORERILLAS, 6. TEL: 566 76 64
- **VIGO** — PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
- **ZARAGOZA** — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA. LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71

COMPLEMENTOS GAME BOY











- ILUMINACION- 1.950
- LUPA- 1.595
- CARRY ALL- 1.990
- CARRY ALL DIX - 2.490
- MALETIN ATTACHE- 3.295
- BATERIA NUBY- 4.995
- ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495
- LIGHT BOY- 3.690










- LUZ Y LUPA- 3.395
- HANDY TRAY - 995
- BOSSTER BOY- 6.995
- GAME PACK- 1.550
- ADAPTADOR COCHE- 1.595
- SOLAR BOY- 2.900 (OFERTA)
- HANDY BOY- 5.990
- HANDY CARRY- 1.290
- HANDY POWER KIT- 4.900 (OFERTA)
- PLAY AND CARRY CASE- 2.495
- LOGIC 3 CARRY- 2.190
- HANDY SOUND - 995 (OFERTA)

VIDEO










- 3X3 OJOS — PVP - 2.495
- 3X3 OJOS-2ª parte — PVP - 2.495
- ALITA — PVP - 2.495
- BUBBLE GUM CAISIS — PVP - 1.995
- CABALLEROS DEL ZODIACO — PVP - 1.995
- DOMINION TANK POLICE — PVP - 2.995
- DOMINION TANK POLICE 2 — PVP - 2.995
- DOOMED MEGALOPOLIS — PVP - 1.995
- DOOMED MEGALOPOLIS 2 — PVP - 1.995
- JUDGE — PVP - 1.995
- MACROSS II — PVP - 2.995
- RANMA 1/2 — PVP - 2.495
- ROBOT CARNIVAL — PVP - 1.995
- TETSUO — PVP - 2.995
- ULTIMATE TEACHER — PVP - 1.995
- UROTSUKIDOJI — PVP - 2.995
- UROTSUKIDOJI 2 — PVP - 2.995
- WICKED CITY — PVP - 2.995

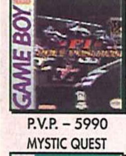



DRAGON BALL	
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1995
B. DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL	1995
AVENTURA MISTICA	1995
DRAGON BALL Z	
LA SUPER BATALLA	1995
SUPER GUERRERO SONGOKU	1995
GARLICK JUNIOR INMORTAL	1995
EL MAS FURETE DEL MUNDO	1995
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1995
LOS MEJORES RIVALES	1995
VENUS WAR	2995
FIST OF THE NORTH STAR	2995

CARTUCHOS GAME BOY

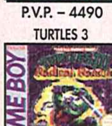
DESCUENTO 300 Ptas.

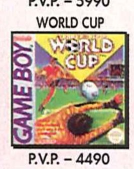























- BART & BEANSTALK — P.V.P. - 5490
- BATMAN THE ANIMATED SERIES — P.V.P. - 5490
- BATTLETOADS 2 — P.V.P. - 5490
- BOMB JACK — P.V.P. - 4990
- DARKWING DUCK — P.V.P. - 5990
- DRACULA — P.V.P. - 4990
- EL IMPERIO CONTRAATACA — P.V.P. - 5490
- F1 POLE POSITION — P.V.P. - 5990
- GARFIELD — P.V.P. - 5990
- INDY — P.V.P. - 5990
- JIMMY CONNORS — P.V.P. - 5490
- KIRBY'S DREAM LAND — P.V.P. - 4490
- KIRBY'S PIMBALL LAND — P.V.P. - 5490
- MORTAL KOMBAT — P.V.P. - 5990
- MYSTIC QUEST — P.V.P. - 5490
- NIGEL MANSELL'S — P.V.P. - 4990
- PIMBALL DREAMS — P.V.P. - 5490
- POPEYE 2 — P.V.P. - 5490
- ROAD RASH — P.V.P. - 5990
- SENSIBLE SOCCER — P.V.P. - 5990
- SPEEDY GONZALEZ — P.V.P. - 5990
- STAR WARS — P.V.P. - 5490
- SUPER MARIO LAND — P.V.P. - 4490
- SUPER MARIO LAND II — P.V.P. - 5990
- SUPER MARIO LAND III — P.V.P. - 5990
- TETRIS 2 — P.V.P. - 5990
- THE SPIRIT OF F1 — P.V.P. - 5490
- TINY TOONS II — P.V.P. - 5490
- TOP RANKING TENNIS — P.V.P. - 4990
- TURTLES 3 — P.V.P. - 5490
- WORLD CUP — P.V.P. - 4490
- WORLD CUP USA 94 — P.V.P. - CONS
- XENON 2 — P.V.P. - 5490
- ZELDA — P.V.P. - 5990
- ZOOL — P.V.P. - 5990

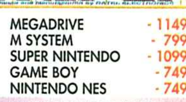
ATARI LYNX





11.900 OFERTA - 2.900 - OFERTA

AWESOME GOLF	RAMPAGE
BASKET BRAUL	ROBO-SQUASH
BILL & TED'S ADVENTURE	ROBOTRON
BLOCKOUT	S.T.U.N. RUNNER
CRISTAL MINE	SCRAPYARD DOG
CHIP'S CHALLENGE	SLIME WORLD
KUNG FOOD	TOURNAMENT CYBERBALL
MS. PACMAN	XENOPHOBE
PAPERBOY	XYBOTS

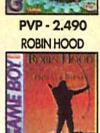


- MEGADRIVE - 11495
- M SYSTEM - 7995
- SUPER NINTENDO - 10995
- GAME BOY - 7495
- NINTENDO NES - 7495

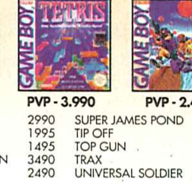
VIDAS Y ENERGIA ILIMITADAS, ACCEDER A CUALQUIER NIVEL, CON PRO ACTION REPLAY ES TAN FACIL COMO JUGAR.

OFERTAS GAME BOY








- ADDAMS FAMILY — PVP - 2.490
- ADVENTURE ISLAND II — PVP - 2.490
- BEST OF THE BEST — PVP - 2.990
- BOULDER DASH — PVP - 1.995
- CASTLE QUEST — PVP - 2.490
- CHUCK ROCK — PVP - 2.490
- CLIFFHANGER — PVP - 2.490
- DENNIS THE MENACE — PVP - 2.490
- FELIX THE CAT — PVP - 2.490
- GARGOYLES — PVP - 1.995
- KICK OFF — PVP - 2.995
- KRUSTY'S FUN HOUSE — PVP - 2.990
- NBA — PVP - 2.995
- ROBIN HOOD — PVP - 2.990
- SPIDERMAN — PVP - 1.995
- TERMINATOR 2 — PVP - 2.990
- TETRIS — PVP - 3.990
- PANG — PVP - 2.490

COOL WORLD	2490	MUHAMED ALI	2490	PRINCE VALIANT	2990	SUPER JAMES POND	2490
CRASH DUMMIES	2990	NAVY SEALS	2990	R-TYPE	1995	TIP OFF	2595
DYNABLASTER	1995	PALAMADES	1190	RODLAD	1495	TOP GUN	2990
F1 RACER	3395	PARASOL STAR	2990	SPIDERMAN X-MEN	3490	TRAX	1995
JORDAN VS BIRD	1495	PIMBALL	1995	STAR TRECK	2490	UNIVERSAL SOLDIER	2990
KUNG FU MASTER	1995	PRINCE OF BOBLETTE	1995				

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... PROVINCIA ....

TELEFONO .... C.P. ....

MODELO DE CONSOLA ....

Nº CLIENTE ....

☐ NUEVO CLIENTE ....

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	NO OLVIDES EL DESCUENTO	TOTAL
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250		GASTOS ENVIO	....
		TOTAL	....

HOBBY SHOPPING

ALCOBENDAS YA TIENE
FANTASIA
VENTA-CAMBIO-SERVICIOS
ALQUILER DE CONSOLAS
TODOS LOS VIDEOJUEGOS
DEL MERCADO
SERVICIO A DOMICILIO
Super NES: DRAGON BALL Z 2
FIFA SOCCER
Megadrive: DRAGON BALL Z
VIRTUA RACING
Av. de la Zaporra, 151
TEL. (91) 663 90 46

Click Clack
ÚLTIMAS NOVEDADES
DEL MERCADO
CLUB DE CAMBIO
SERVICIO A DOMICILIO
C/ MADRID, 4 • MURCIA
TELF: 24 77 65

APOCALIPTIC GAMES
ESPECIALISTAS EN:
3DO-JAGUAR
Y NUEVOS SISTEMAS
S.NINTENDO MEGADRIVE
NEO GEO MEGA CD
SERVIMOS A TIENDAS
Y VIDEO-CLUBS
TEL/FAX: (91) 518 79 61
Apdo. 150077 - 28080 Madrid

EN CÓRDOBA...
COLECCIONISTAS
DEL VIDEOJUEGO
Gran surtido de videojuegos
en cambio
TODO EN CONSOLAS Y ACCESORIOS
ÚLTIMAS NOVEDADES EN VENTA
10% Descuento
en videojuegos


C/ Los Olivos, 6 (Junto al cine Sta. Rosa de verano). Telf: 957- 401003. 14006 Córdoba



SERVIMOS TUS PEDIDOS TELFONICOS EN 24 H.
C/ BURGO CENTRO L 57(Las Rozas) MADRID
DIMO VIDEOJUEGOS
Tel.: (91) 636 14 43
LLÁMANOS, TE ASOMBRARÁS DE LOS PRECIOS

¿Pero cómo es posible que aún no conozcas la mejor tienda de Videojuegos de SANTANDER?


SUPERNINTENDO • MEGADRIVE • NINTENDO • MASTER • GAME BOY
GAME GEAR • CD • SEGA • NEO GEO • PC • MANGA • 3DO


Anota la nueva dirección:
GAMES CLUB.
C/ Floranes, 23. Tfno. (942) 23 85 18
39010 SANTANDER





OPERACION CAMBIO
Tf. (945) 14 83 19

Este mes vendemos:
A MITAD DE PRECIO**
3.000 Video juegos de Super Nintendo
(Ultimas novedades en videojuegos)
2.000 Video juegos de Gameboy
2.000 Video juegos de Nintendo
1.500 Video juegos de Sega
Llámanos ahora: Tf. (945) 148319
Cambiamos* tu consola Nes o Gameboy por una Super Nintendo + Juego.
Cambiamos* tus juegos. Tenemos 3.000 video juegos de cambio.
C.C. DENDARABA. VITORIA
PEDRO DE ASUA 13. B. VITORIA
*Pagando la diferencia.
**Según margen comercial.

CON NOSOTROS... PODRÁS JUGAR CON TODOS LOS VIDEOJUEGOS
DESDE 1.000 PTAS.
LAS NOVEDADES MAS RADICALES
RADICAL JOKERS
Llámanos y sabrás como
VEN A JUGAR CON NUESTRAS CONSOLAS
NICARAGUA, 57-59
TELF/FAX (93) 410 55 95
08029 - BARCELONA

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS,
NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD
DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.
¡¡LLÁMANOS!!
Publicidad por módulos
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó (91) 654 81 99

HOBBY SHOPPING

CLUB DE CAMBIO DE VIDEOJUEGOS SUPER NINTENDO, GAME BOY, MEGADRIVE, M. SYSTEM Y G. GEAR

COCONUT

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS*
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)

TIENDA COCONUT
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
TELF: 594 35 30

MEGA CD II

MORTAL KOMBAT- SUPER OFERTA

MEGA CD II + R. AVENGER
DRACULA UNLEASHED
DUNE
JURASSIC PARK
PRIZE FIGHTER
SILPHEED
SONIC CD
TERMINATOR
THUNDERHAWK
YUMEMI MISTERY MANSION
WORLD CUP USA 94

MASTER SYSTEM II
CONSOLA BASICA
ALADDIN
SENSIBLE SOCCER
WORLD CUP USA 94

MEGADRIVE

P. SAMPRAS TENNIS - SUPER OFERTA

MD SONIC PACK - SUPER OFERTA
ART OF FIGHTING
ANDRETTI RACING
CASTLEVANIA
DRAGON BALL Z
DUNE II
FIFA INT. SOCCER
HULK
KICK OFF 3
MARCUS MAGIC
NBA 94 SHOWDOWN
SONIC 3
STREET OF RAGE 3
STREET FIGHTER II
THE LOST VIKINGS
VIRTUAL RACING
WOLD CUP USA 94

SUPER NINTENDO

MEGAMAN X.- SUPER OFERTA

CONSOLA + FIFA INT. SOCCER
ART OF FIGHTING
CLAYFIGHTERS
DRAGON BALL Z 2
FIFA INT. SOCCER
FATAL FURY 2
IMPERIO CONTRAATACA
KING OF DRAGONS
KICK OFF 3
SUPER METROID
NBA JAM
NIGEL MANSELL W. CH.
RANMA 4
PACK ATTACK
TURN & BURN
WORLD CUP USA 94

PORTÁTILES

GAME GEAR:
GAME GEAR+ALADDIN
ADAPTADOR T.V.
ALADDIN
G.P. RAIDER
MICROMACHINES
NBA JAM
SENSIBLE SOCCER
WOLD CUP USA 94

GAME BOY:
CONSOLA BASICA
CONSOLA + TETRIS
NIGEL MANSELL W. CH.
PANG
RACING FIGHTER
SENSIBLE SOCCER
WORLD CUP USA 94
ZELDA

NEO-GEO

CONSOLA NEO GEO	SAMURAI SHADOWN
BLUES JOURNEY	FATAL FURY
JOYSTICK	SUPER SIDEKICKS 2
CYBER LIP	NAM 1975
ART OF FIGHTING 2	WORLD HEROES JET
EIGHT MAN	TRASH RALLY
FATAL FURY SPECIAL	WIND JAMMERS
SUPER BASEBALL 2020	TWO PLAYER GOLF

OTROS TÍTULOS, NOVEDADES Y OFERTAS, CONSULTAR

3DO (Road Rash)
JAGUAR (Doom)
NEO-GEO (Side Kicks 2)

NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO
ÚLTIMAS NOVEDADES MULTIMEDIA
DEMOS 3DO Y JAGUAR
VENTA DE CONSOLAS Y JUEGOS 2º MANO
TELF: (91) 377 45 59
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

TURBO DUO (DRÁCULA X)
MEGADRIVE
LINX

EN VALENCIA computer juegos

TENEMOS LO "ÚLTIMO" PARA QUE PUEDAS ELEGIR LO MEJOR.
DRAGON BALL Z - Megadrive - S.NES
FIFA SOCCER - SUPER NES
Ven a conocernos (con este anuncio) y LLÉVATE GRATIS UNA CAMISETA.

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

VIDEOLUDICO®

NO COMPRES ANTES DE VER NUESTRA LISTA DE PRECIOS. RECÓGELA EN NUESTRA TIENDA O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49

PRECIOS BAJÍSIMOS

Nintendo SEGA

CONSOLAS Y ACCESORIOS
VENTA Y CAMBIO
Av. Blasco Ibáñez, 75. VALENCIA

Game SHOP

Para pedidos por teléfono
Tlf: (967) 50 54 26

ALBACETE: Centro de cambio
PÉREZ GALDÓS, 36 (02003)
TLF: (967) 50 72 69
MURCIA
INFANTES DON JUAN MANUEL, 7 (30011)
TLF: (968) 26 56 99

EA SPORTS PRESENTS FIFA INTERNATIONAL SOCCER

SERVICIO URGENTE 24H

... y sigue

Ranma 1/2 parte 4
Rainbow Bell
Rock´n ´Roll Racing
Side Pocket
Kick Off 3
Dune 2
Virtua Racing
Art of Fighting
Eye of the Beholder
Joe & Mac 2
...

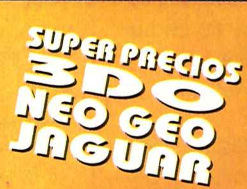







PROFESIONAL : NO DEJES DE INFORMARTE DE NUESTRO SISTEMA DE FRANQUICIAS





√ Club de Camio para SNES y Megadrive
√ Absolutamente TODO para tu consola
√ Somos los primeros en tener los últimos juegos
√ Más de 500 títulos disponibles
√ Garantía exclusiva para cualquier producto

SOLO Game SHOP PODRÁ MEJORAR ESTA OFERTA

ORBITAL

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE CONSOLA

• NOVEDADES
• CAMPEONATOS
• VENTA • CAMBIOS
• ACCESORIOS

C/ Pedro Villar, 7 (M) Tetuán
28020 Madrid
Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

¡¡EUREKA!! GAMES

Por fin encontraste...
Tu nueva tienda de videojuegos.
Lo último en juegos para tu consola Supernintendo, Megadrive, etc..
Super ofertas en juegos para Nintendo.
No esperes más.
¡¡LLÁMANOS!!
Servicio a domicilio en 48 horas.
Telf. (93) 699 65 01
Barcelona

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO los juegos: «Bubsy», «Street Fighter», «EA Soccer» y «Mystic Defender». Preguntar por José Álvaro. TF:988-249144.

CAMBIO Nasa con pistola y 1.200 juegos en uno, y la Game Boy con funda de protección y 32 juegos en uno, por Super Nintendo. Preguntar por Rubén. TF:96-1265366.

CAMBIO durante un tiempo juegos de System 2. Sólo Alcalá de Henares. Llamar de 5:00 a 7:00 horas y preguntar por Víctor. TF:91-8823334.

CAMBIO juegos de Master System II, que son: «Batman Returns» y «Asterix». A ser posible por: «Double Dragon», «Mortal Kombat» y «Streets of Rage II» con un mes, o por otro. Preguntar por Jorge. TF:953-261816.

CAMBIO System II con dos mandos y «Alex Kid» en memoria, «Double Dragon», «Donald Duck» y «Ninja Gaiden» por Mega CD de Mega Drive con «Sonic CD» o sin él. Llamar pronto por favor. Preguntar por Javier. Llamar de 8:00 de la tarde en adelante. TF:93-4295645.

CAMBIO cuatro juegos de Game Boy, de los mejores, por los juegos de Super Nintendo: «Dragon Ball Z» y «Ranma 1/2». Además, si están en perfecto estado regalo consola Atari 2.600 con 100 juegos. Preguntar por Iker. TF:94-4790424.

HOLA soy un chaval de 8º al que le gusta «Songoku», el deporte y la tele (y los aparatos, que...) Quisiera intercambiar dibujos de Goku y trucos con vosotros. Preguntar por José Antonio. TF:986-690464.

CAMBIO juegos de Super Nintendo. Entre ellos: «Super Mario World» y el Nintendo Scope 6, «F-Zero» y «Street Fighter II», por otro videojuego de Super Nintendo. Preguntar por César. TF:96-3845762.

CAMBIO System II con cuatro juegos, por Game Gear con dos juegos, uno de basket y el otro que sea un buen juego de plataformas o de lucha. Preguntar por José. TF:968-534777.

CAMBIO el juego «Golden Axe II» por «Tiny Toons» o «Road Rash II». A ser posible con instrucciones. Interesados preguntar por Juan José. TF:952-496485.

CAMBIO Super Nintendo + dos juegos + convertidor universal + dos mandos, por una Neo Geo. Debéis preguntar por Alberto. TF:91-4483784.

CAMBIO «Alien 3», más un pad de Mega Drive, por «Lethal Enforces» para la misma consola. Preguntar por Juan Carlos. Preferentemente que seáis de Lucena -Córdoba-. TF:957-514502.

CAMBIO Game Boy con 54 juegos, por Game Gear a ser posible con los juegos: «Sonic», «Sonic 2», «Sonic Chaos» o por otros tres juegos. Llamar días de diario. Sólo tardes. Preguntar por Pablo. TF:91-6467475.

CAMBIO Master System con dos mandos y «Sonic», «Alex Kid», «Pac-Mania» y «Jungle Book», por Mega Drive con un mando y un juego, en buen estado todo. Sólo Sevilla. Preguntar por Álvaro. TF:954-212594.

CAMBIO juego «Super Stars Wars» de Super Nintendo, por el «Starwing» para la misma consola. Interesados, preguntar por José. TF:958-300562.

VENTAS

VENDO System II con los juegos: «Sonic 2», «Sonic 1», «Alex Kid», «Moonwalker», «Asterix», «Out Run», «Cazafantasmas», la pistola con el «Operation Wolf» y un pad. Todo por 13.500 pesetas. Preguntar por Jaime. Llamar los lunes, miércoles y viernes de 15:00 a 22:00 horas y los martes y jueves de 20:30 a 22:00 horas. TF:952-223180.

VENDO los siguientes juegos de Mega Drive: «Tiny Toon» por 5.000 pesetas, «European Club Soccer» por 5.000 pesetas, «Super Real Basketball» por 3.000 pesetas, «Olympic Gold» por 5.000 pesetas, «Mortal Kombat» por 7.500 pesetas, «Cool Spot» por 5.000 pesetas, «Kid Chameleon» por 5.000 pesetas, «Toki» por 4.000 pesetas, «Wrestlemania» por 5.000 pesetas, «Altered Beast» por 1.500 pesetas y «Super Thunder Blade» por 3.000 pesetas. Llamar de lunes a jueves de 19:00 a 20:00 horas. Preguntar por Germán. TF:952-824666.

VENDO System II con 8 juegos: «Sensible Soccer», «Bubble Bobble», «Héroes of the Lance», etc... Valorada en 30.500 pesetas, yo la vendo por 22.500 pesetas. Cuatro meses de uso. Además, lleva dos mandos. Buen estado. Preguntar por Antonio. TF:91-6712091.

VENDO ordenador Spectrum + 20 juegos + Atari 2600 + 128 juegos + 2 mandos tipo recreativa y el «Sonic» de Master System. Vendo por 15.000 pts. Preguntar por José. Sólo Valencia. TF:96-3713307.

VENDO consola Nintendo con 2 mandos, pistola Zapper, «Super Mario Bros 1 y 3», «Duck Hunt» y «Knight Rider» por 15.000 pesetas. Interesados preguntar por Jesús. TF:94-4235359.

VENDO consola Nintendo con dos mandos por 3.500 pesetas y el juego «Super Mario Bros 3» por 3.500 pesetas. O vendo consola y juego por 5.500 pesetas. Preguntar por Raúl. TF:96-1268826.

VENDO Game Boy con 11 juegos, dos de ellos múltiples, y batería recargable, además de varios accesorios. Preguntar por Eva o por Jesús. TF:91-7598676.

VENDO System II, dos mandos y seis juegos: «Star Wars», «Super Mónaco GP», «Columns», etc... por 20.000 pts. ¡NEGOCIABLES! Preguntar por Oscar. TF:958-122615.

VENDO los juegos: «Super Mario Bros», «Goonies 2» y «Wrestlemania Challenge». Los tres por 3.000 pesetas, dos por 2.000 pesetas o cada uno por 1.000 pts. Preguntar por Iván. TF:942-361865.

VENDO Master System II con 7 juegos. Todo por 16.990 pesetas, y además regalo otra consola Atari 2.600 con 240 juegos y algún regalo más. Preguntar por Jordi. TF:977-664241.

VENDO Game Boy + 8 juegos y un cartucho de 32 juegos en 1. Precio 25.000 pesetas. Preguntar por Roberto. TF:94-6200719.

VENDO Game Boy a muy buen precio y con 4 juegos. Llama de 18:00 a 19:00 horas y preguntar por Koldobika. TF:94-6806139.

VENDO «Warpspeed» de Super Nintendo. Precio 4.500. A ser posible que sean de Bilbao y alrededores. Preguntar por María Isabel. TF:94-4564622.

VENDO para Super Nintendo: «Final Fight», «Dragon Ball Z» y «Street Fighter II», por sólo 15.000 pesetas. Interesados escribir a: Francisco Fernández Oliveros, c/Yangüas Messia, 6-2º. 23700 -Linares- (Jaén).

VENDO colección completa de Hobby Consolas (nº 1 al 30 en perfecto estado), regalo posters, vídeos y Todo-

La Gran Ocasión

sega nº 2 y 3 incluidos. Lo vendo por 9.000 pesetas. También vendo números sueltos. Preguntar por Pedro. TF:954-236187.

VARIOS

VENDO O CAMBIO ordenador Pc por Neo Geo con algún juego, no importa cuál. Para más información, preguntar por Sergio. TF:93-2092050.

VENDO consola Nasa con un juego de 1.200 y la Game Boy por 20.000 pesetas, o cambio Nasa y Game Boy con 32 juegos en uno, por Super Nintendo con 2 ó más juegos. Preguntar por Rubén. TF:96-1265366.

CAMBIO consola Nintendo y Game Boy por Super Nintendo, incluyo varios juegos para ambas consolas o vendo todo junto o por separado. Llama a Alex a partir de las 22:00 horas. TF:950-321125.

CAMBIO juego «Street Fighter II» con 24 megas, por «Sonic 3» o «NBA Showdown», o lo vendo por 9.500 pesetas. También cambio o vendo «NFL Sport Talk Football'93» (rugby). Escribir a: Manuel Ruiz, c/Curro Cuchares, 9-4º B. 18014 -Granada-.

VENDO System con 12 juegos, como: «Mortal Kombat», «Sonic 2», «Shadow Dancer», pistola, mando y 2 juegos de pistola, o la cambio por Mega Drive sin juegos. Vendo todo por 15.000 pesetas. Los que estéis interesados, preguntar por Gerardo. TF:926-231131.

CAMBIO Master System II con 3 juegos y 2 mandos por Game Boy, Game Gear o Lynx con algún juego, o la vendo por 8.000 pesetas. Preguntar por Jordi. TF:973-353476.

VENDO O CAMBIO juego «Marble Maddnes», «Turtles I» y «Hunt of Red Octuber» para Game Boy. A ser posible quisiera el «Asterix». Preguntar por Miguel. Llamar de 18:00 a 20:00 horas. TF:91-5310860.

VENDO O CAMBIO la consola Nintendo con 4 juegos, por la Mega Drive o la Game Boy con 2 juegos o la Master System. O la vendo por 22.500 pesetas. Preguntar por David. TF:91-6467447.

DESEARIA CAMBIAR consola Nes con 6 juegos (todos novedades) por Super Nintendo con 1 ó 2 juegos, o por Mega Drive con 2 ó 3 juegos. Preguntar por Luis. TF:96-5183940.

VENDO Nasa con dos mandos, pistola y con dos juegos, un juego de 168 juegos y el otro de 6 juegos. Lo vendo por 10.000 pesetas o bien lo cambio por un cartucho de Super Nintendo. Preguntar por José Carlos. TF:96-5820614.

VENDO «Joe Montana'93» para Mega Drive por 5.000 pesetas o lo cambio por otro. Llamar por las tardes. Preguntar por Juan. TF:954-831506.

VENDO «The Legend of Zelda» de Game Boy por 5.000 pesetas o lo cambio por el «Mystic Quest» de la misma consola. También vendo Super sonidos por 3.000 pesetas. Sólo Sevilla. Preguntar por Miguel. TF:954-662123.

VENDO Game Boy con cartucho «Mario Land 2» y cartucho de 30 juegos, o cambio por Super Nintendo con un mando y uno o dos juegos. Precio a convenir. Preguntar por Jaime. TF:96-1542741.

¡ATENCION! cambio una Master System 2 por cualquier otra consola Sega, Nintendo u otra. Tengo también muchos juegos, además tengo una N.E.S. con dos mandos y con turbo. Si quieres, te puedo comprar tu Mega Drive con algún «Sonic». También hago un club gratis en el que habrá sorteos, carnets, listas de éxitos... Escribe hoy mismo a: Marcos Torrent Oromí, c/Suquets, 13. 25113 -Sucs- (Lleida)

VENDO Master System II con 2 mandos y los juegos: «Asterix», «Sonic 2», «Spedball», «Street of Rage», «Cool Spot» y «Alex Kid» (en memoria), lo vendo por 20.000 pesetas o cambio por Super Nintendo sin juegos. Preguntar por Constantino. TF:96-2878565.

COMPRAS

COMPRO «Super Tecno NBA Basketball» en buen estado. Interesados, deben preguntar por David.l TF:96-8466340.

COMPRO Super Nintendo con un mando en buen estado, por 11.000 pesetas. ¡NEGOCIABLES! Debéis preguntar por Mike a partir de las 9:00 horas. TF:968-307001.

DESEARIA COMPRAR una Game Boy con un juego por 7.000 pesetas. Llamar a partir de las 17 horas, los viernes. Preguntar por Pacho, si no estoy dejad recado. Sólo Madrid. TF:91-4640814.

COMPRO vídeos Manga y Anime. Precio a convenir. Interesados, preguntar por Javier. TF:981-802153.

COMPRO cajas sin instrucciones de los juegos: «Out of this World», «Batman Returns», «Pocky Rocky», «Dragon's Lair» y varios más de Super Nintendo. Compro a 3.000 pesetas. Zona Valencia. Preguntar por Luis José. TF:96-3777667.

QUISIERA COMPRAR el cartucho «Nintendo Scope» de Super Nintendo, al precio módico de 3.000 pesetas. Preguntar por Luis. TF:91-8030578.

DESEO COMPRAR una Game Boy o una Game Gear por 4.500 ó 5.000 pesetas máximo. Preguntar por José Vicente. TF:928-186155.

COMPRO el «Ironsword» para Nintendo. Preguntar por Raúl. TF:91-8451761.

COMPRO caja en buenas condiciones de «Street Fighter II» para Super Nintendo, precio 500 pesetas. Preguntar por Víctor. TF:925-506088.

COMPRO Handy Boy para Game Boy en buen estado. Llamar de 2:00 a 5:00 horas de la tarde. Preguntar por Juan. TF:91-5514095.

COMPRO Game Gear con un juego bueno o también compro Game Boy en buen estado. Preguntar por Rodrigo. TF:986-226776.

COMPRO caja en buen estado de «Super Mario All Stars» y «Super Mario World» a 500 pesetas cada una. Sólo Murcia. Preguntar por Isaac. TF:968-846819.

COMPRO juegos de Nintendo a 2.500 pesetas y los juegos «Asterix», «Joe & Mac», «Battletoads» y «The Simpsons 2» a 3.000 pesetas cada uno. «Dragon Ball Z» y «Batman Returns» a 3.500 pesetas cada uno. Preguntar por David. TF:923-441070.

COMPRO caja para Master System II, los juegos: «Sonic», «Land of Illusion», «Castle of Illusion», «Asterix», «Trivial Pursuit», «La Sirenita» y «Chuck Rock». Preguntar por Rita. TF:941-384474.

ME GUSTARIA COMPRAR las instrucciones de «The Addams Family» para la consola Nintendo en buenas condiciones. Precio a convenir. Preguntar por Pedro. TF:91-6564264.

CLUBS

SOMOS un club de intercambio de juegos en todo tipo de video consolas y Pc. Preguntar por Antonio Jesús. TF:953-671466.

La Gran Ocasión

SEVILLA CAPITAL si tienes la Turbografx y quieres cambiar juegos y demás, llámame y pregunta por David. Tengo once juegos a elegir. TF:954-776466

CLUB TURBO para Nintendo. Venta, intercambio, compra de juegos y accesorios de cualquier consola. También damos trucos. Prometemos contestar. Escribe a: Juan Carlos Paredes López, c/Alto, 8-1º Dcha. 30360 -La Unión- (Murcia).

HOLA Megaconsoleros, quisiera formar un club de poseedores de Mega Drive. Haremos carnet, sorteos, etc... Preguntar por Carlos. TF:928-680711.

¡ATENCION! si tienes una Game Gear, ésta es tu oportunidad. Premios, juegos y muchas cosas más en "' Gear". Manda tu carta a: José Luis Moreno, c/Marroquina, 82-7º A. 28030 -Madrid-.

TENEMOS un club Nintendo, si alguien quiere saber algún truco de Nintendo, Game Boy y Super Nintendo, escríbenos a la siguiente dirección juntando en el sobre 100 pts para gastos. Francisco Javier Moreno Valenzuela, c/Juan Santos Galindo, 49. 23620 -Mengibar- (Jaén).

SI QUIERES ser socio de un club, sólo para usuarios de Super Nintendo, en el que aparte de intercambiar trucos, juegos, etc... se sorteará entre los 30 primeros socios un juego de Super Nintendo, y los 30 primeros socios recibirán una lista de sus compañeros y la notificación de quién es el ganador. Si quieres más información o hacerte socio, escribe rápido a: Sergio Pavia Soto, c/Peñaullan, 75. 33127 -Pravia- (Asturias).

CLUB SUPER NINTENDO mandad una carta con dos fotos y recibiréis un carnet. Tengo muchos trucos. Si algún juego os tiene harto, ya sabéis, escribidme. Alejandro Rosa Cíes, c/Archivero Juan Cárdenas, 2-4º A. 11500 -Puerto de Santa María-(Cádiz).

ME GUSTARIA formar un club de chicos que tengan consolas de Nintendo. Enviamos cada dos meses una revista gratuitamente.Preguntar por David. TF: 927-544040.

TIENES un Pc Amstrad o compatibles, apúntate al club Pc y podremos intercambiar juegos. Para más información, llámame y pregunta por Iván. Sólo Alicante. TF:96-5377156.

QUISIERA mantener correspondencia con chicos/as de 11-14 años, para cambiar trucos, etc... Todo de Mega Drive. Escribe a: Sergio Moral Pérez, c/Plaza de la Luz, 3-1º Puerta 3. 29004 -Málaga-.

DESEARIA FORMAR un club de Game Boy. Habrá concursos de dibujo, os mandaré trucos, etc... Preguntar por Rafael. Sólo Valladolid. TF:983-802811.

SI VIVES en Santander y eres un auténtico consolero, no te lo pienses, llama a "Consoles Maniacs".Pregunta por Fran y...¡ponte a cubierto! TF:942-349824.

SOMOS 4 AMIGOS y queremos formar un club de chicos/as sobre consolas Sega y Nintendo. El que quiera inscribirse, que llame y pregunte por Anxo. TF:981-460910.

CLUB TODO CONSOLAS tendrás información de todas las consolas, habrá muchos concursos, premios y más. Para enterarte mejor, envía una carta a: Patricia Marí Jiménez, Pasaje Son Coc, 13-4º 2ª. 07007 -Palma de Mallorca- (Baleares).

SOY PORTAVOZ de un club Sega ya existente. Somos más de 20 por toda España y 8 en Barna. Sólo pedimos que tengáis 18 años o más. Para pedir más información, escribir a: Oscar Irmler, Urbanización los Algarrobos, 1. 08810 -Sant Pere de Ribes-(Barcelona). O si preferís, llamad por teléfono. TF:93-8960626.

"CLUB MEGATON" si quieres comprar juegos usados o vender los tuyos, llámanos Hazlo los fines de semana de 3:00 a 4:00 horas o de 8:00 a 10:00 horas. Preguntar por Fran. Sólo Gijón. TF:985-365176.

SOMOSClara y Alicia. Tenemos un club de trucos para todas las consolas. Enviad 1 foto, dos sellos y vuestros datos personales. Prometemos contestar. Escribir a: Alicia Gutiérrez y Clara Plata, c/Infante Don Fernando, 43-2º E. 29200 -Antequera- (Málaga).

LA GRAN OCASIÓN

❏ COMPRA ❏ INTERCAMBIO ❏ VENTA ❏ CLUBS ❏ VARIOS

TEXTO: ________________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
C.P. .... LOCALIDAD ........................PROVINCIA.......................TLF.....................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón.• Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

No le des m

y suscríbete a hobby

vas a volver

El Instituto de Matemáticas de Zurich ha calculado que cada PuzzleBall puede presentar prácticamente ¡356 cuadrillones de posiciones diferentes!

355.682.548.56

Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas.=4.200 ptas.) te regalamos este exclusivo "Puzzle Ball".

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y desde las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello)

RECIBE  EN CASA

HC - 34

Deseo suscribirme a la revista **HOBBY CONSOLAS** por un año (12 números), al precio de 4.200 pts., lo que me dá derecho a recibir gratuitamente un **PUZZLE DE SONIC**. (Oferta válida sólo para España y hasta aparición de promoción sustitutiva).

Nombre ....

Fecha de Nacimiento ....

Apellidos ....

Domicilio ....

Localidad .... Provincia ....

C. Postal .... Teléfono ....

(Para aglilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

Formas de Pago

❑ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.

❑ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., nº ....

Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas (Madrid)

❑ Contra reembolso (supone 225 pts. más de gastos de envío y es válido sólo para España).

❑ Tarjeta de crédito nº. ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Visa ❑ Master Card ❑ American Express ❑

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Nombre del titular (si es distinto) ....

Si eres de Canarias y deseas recibir la revista por avión tu suscripción lleva un recargo por envío aéreo de 750 pts. Por favor, marca con una cruz la forma de envío elegida.

❑ Envío Canarias por correo normal. Fecha y firma

❑ Envío Canarias por avión

HC - 34

SOLICITA TUS NÚMEROS ATRASADOS Y LAS TAPAS PARA ENCUADERNAR HOBBY CONSOLAS

❑ Deseo recibir en mi domicilio los siguientes números atrasados de **HOBBY CONSOLAS**, al precio de 350 pts. cada uno. ....

....

....

❑ Deseo recibir las tapas de la revista HOBBY CONSOLAS, al precio de 950 pts. (no necesita encuadernación).

Nombre ....

Fecha de Nacimiento ....

Apellidos ....

Domicilio ....

Localidad .... Provincia ....

C. Postal .... Teléfono ....

(Para aglilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

Formas de Pago

❑ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.

❑ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., nº ....

Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas (Madrid)

❑ Contra reembolso (supone 225 pts. más de gastos de envío y es válido sólo para España).

❑ Tarjeta de crédito nº. ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Visa ❑ Master Card ❑ American Express ❑

(La tarjeta de crédito es válida sólo para pedidos superiores a 1.000 ptas)

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Nombre del titular (si es distinto) ....

Fecha y firma



Presenta El Video Juego

El CLASICO de Walt Disney

El Libro de la Selva



Cubre tus necesidades básicas y escolta a Mowgli a través de la jungla hasta dejarlo sano y salvo en el poblado de los humanos. ¡Lucha contra la serpiente de ojos saltones, y vence a Shere Khan, el tigre voraz, en esta excitante aventura basada en un clásico de Disney! ¡Te volverás loco!

DISPONIBLE EN:



NES
GAME BOY

